الشامل في Adobe Illustrator ® CS3

لمستخدمي نظام التشغيل Windows و نظام التشغيل OS Mac

الشامل في

Adobe Illustrator ® CS3

لمستخدمي نظام التشغيل Windows **و نظام التشغيل** OS Mac

تأليف

المهندس فهمي الصيرفي

الشامل في Adobe Illustrator ® CS3
لمستخدمي نظام التشغيل Windows و نظام التشغيل OS Mac
تأليف: المهندس فهمي الصيرفي
الطبعة الأولى: 2009.
عدد النسخ: 1000 نسخة.

جميع العمليات الفنية والطباعية تمت في:
دار ومؤسسة رسلان للطباعة والنشر والتوزيع

يطلب الكتاب على العنوان التالي

دار رسلان

للطباعة والنشر والتوزيع
سوريا - دمشق - جرمانا
هاتف:00963 11 5627060
فاكس: 00963 11 5632860
ص. ب: 259 جرمانا

مساحة العمل

أساسيات مساحة العمل

نظرة عامة على مساحة العمل

تقوم بإنشاء ومعالجة وثائقك وملفاتك باستخدام عناصر متعددة مثل اللوحات، الأشرطة، والنوافذ. أي تجميع لتلك العناصر يسمى فراغ عمل. عندما تقوم أولاً بتشغيل مكون Adobe Creative Suite، سترى فراغ العمل الافتراضي، والذي يمكن أن يتم تخصيصه للمهام التي تقوم بها هناك. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء فراغ عمل للتحرير وآخر للعرض، لحفظهم، والانتقال بينهم وأنت تعمل.

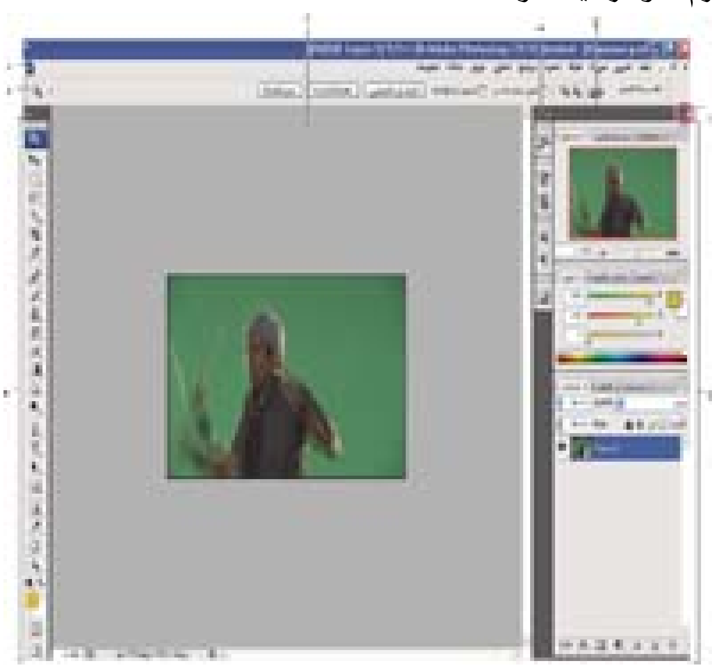
يمكنك استرجاع فراغ العمل الافتراضي في أي وقت باختيار الخيار مساحة العمل الافتراضية في قائمة النافذة > فراغ العمل.

بالرغم من أن فراغات العمل الافتراضية تتباين بين Flash، Illustrator، InCopy، InDesign، و Photoshop، فإنك تعامل العناصر بنفس الطريقة تقريباً فيهم كلهم. فراغ العمل الافتراضي في Photoshop يكون:

- إن شريط القوائم في القمة ينظم الأوامر تحت القوائم.
- إن لوحة الأدوات (تسمى لوح الأدوات في Photoshop) تحتوي على أدوات لإنشاء وتحرير الصور، العمل الفني، عناصر الصفحة، وهكذا. تجمع الأدوات المتعلقة مع بعضها.
- إن لوحة التحكم (تسمى شريط الخيارات في Photoshop) تعرض خيارات للأداة المحددة حالياً. (لا توجد لوحة تحكم في Flash.)
- إن نافذة الوثيقة (تسمى المسرح في Flash) تعرض الملف الذي تعمل به.

الألواح (تسمى اللوحات في Photoshop) تساعدك في مراقبة وتعديل عملك. تتضمن الأمثلة الخط الزمني في Flash ولوح الطبقات في Photoshop. تعرض لوحات معينة بشكل افتراضي، لكن يمكنك إضافة أي لوحة بتحديدها في قائمة

النافذة. العديد من اللوحات لها قوائم ذات خيارات خاصة باللوحة. يمكن أن يتم تجميع، حزم، أو ترسية اللوحات.



فراغ عمل Photoshop الافتراضي

أ. نافذة الوثيقة

ب. مجموعة من اللوحات مقلصة إلى أيقونات

ج. شريط عنوان اللوحة

د. شريط القوائم

هـ. شريط الخيارات

و. لوحة الأدوات

ز. زر التقلص إلى أيقونات

ح. مجموعات ثلاثة لوحات في مجموعة تخيلية

حول حالات الشاشة

يمكنك تغير رؤية نافذة التصميم وشريط القوائم باستخدام خيارات الحالة في أسفل لوحة الأدوات:

- حالة الشاشة القصوى تعرض عمل فني في نافذة مكبرة بشريط قوائم في الأعلى، شرائط إنزلاق على الجانبين، وشريط عنوان.
- حالة الشاشة القياسية تعرض العمل الفني في نافذة قياسية، مع شريط قوائم في الأعلى وشرائط انزلاق على الجانبين.
- حالة الشاشة الكاملة مع شريط القوائم تعرض العمل الفني في نافذة بحجم الشاشة كاملة مع شريط قوائم بدون شريط عنوان أو شرائط انزلاق.
- تعرض حالة الشاشة الكاملة العمل الفني في نافذة بحجم الشاشة بأكملها، بدون شريط عنوان، شريط قوائم، أو شرائط انزلاق.

استخدام شريط الحالة

يظهر شريط الحالة في الحافة السفلى اليسرى من نافذة التصميم عندما تكون في حالة الشاشة القصوى. إنها تعرض مستوى التكبير ومعلومات عن المواضيع التالية: الأداة المستخدمة حالياً، التاريخ والوقت، عدد التراجعات، والإعادات المتوفرة، ملف تخصيص لون الوثيقة، أو حالة الملف الذي تتم إدارته.

انقر شريط الحالة لتقوم بأي من الأمور التالية:

- تغيير نوع المعلومات المعروضة في شريط الحالة بتحديد خيار من القائمة الفرعية إظهار.
  - إظهار الملف الحالي في Adobe Bridge باختيار إظهار في Bridge.
  - أوامر ®Access Version Cue

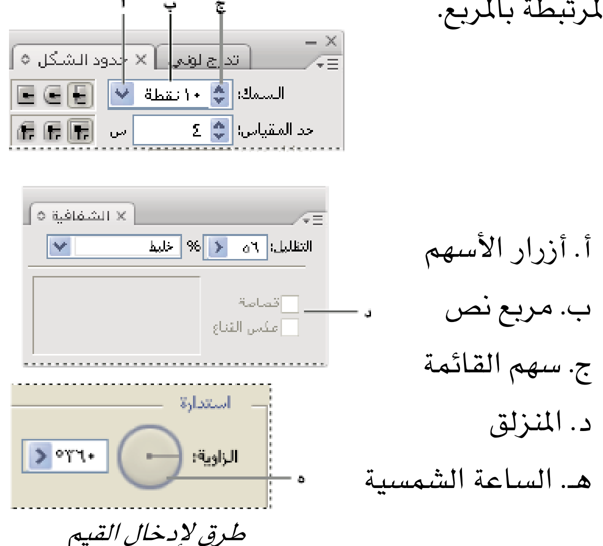
إدخال قيم في اللوحات ومربعات النص

تقوم بإدخال القيم باستخدام نفس الطرق في كل اللوحات والشاشات. يمكنك أيضاً تنفيذ حساب بسيط في أي مربع يقبل قيم عددية. على سبيل المثال، إذا كنت تريد أن تنقل كائن محدد بمقدار 3 وحدات إلى اليمين باستخدام وحدات القياس الحالية، لا يتوجب عليك الانتقال إلى الموضع الأفقي الجديد- ببساطة اكتب 3+ بعد القيمة الحالية في لوحة التحويل.

<u>إدخال قيمة في لوحة أو شاشة</u>

قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اكتب قيمة في المربع، واضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع.
- اسحب المنزلق.
- اسحب الساعة الشمسية.
- انقر أزرار السهم في اللوحة لزيادة أو تقليل القيمة.
- انقر المربع ثم استخدم مفتاح سهم لأعلى ومفتاح سهم لأسفل على لوحة المفاتيح لزيادة أو تقليل القيمة. ابق مفتاح العالي وانقر مفتاح سهم لتكبير معدل الزيادة أو التقليل.
- حدد قيمة من القائمة المرتبطة بالمربع.



طرق لإدخال القيم

<u>حساب قيم في لوحة أو شاشة</u>

1. في مربع النص الذي يقبل القيم العددية، قم بأحد الأمور التالية:

- لاستبدال القيمة الحالية بالكامل بتعبير حسابي، حدد القيمة الحالية بأكملها.
- لتستخدم القيمة الحالية كجزء من التعبير الحسابي، انقر قبل أو بعد القيمة الحالية.

2. اكتب تعبير حسابي بسيط باستخدام معامل حسابي، مثل + (زائد)، - (ناقص)، x (ضرب)، / (قسمة)، أو ٪ (نسبة مئوية).

على سبيل المثال، 30+ p0 أو 45+ mm. كذلك، 3 50% * cm يساوي 3 سنتيمترات مضروبة في 50٪، أو 1.50سم، و50 25% + pt يساوي 50 نقطة زائد 25٪ من 50 نقطة، أو 62.5 نقطة.

3. اضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع لتطبيق الحساب.

نظرة عامة على لوحة التحكم

توفر لوحة التحكم وصول سريع لخيارات متعلقة بالكائن الذي تحدده. افتراضياً، تكون لوحة التحكم مرساة في قمة مساحة العمل.

الخيارات المعروضة في لوحة التحكم تتنوع طبقاً لنوع الكائن أو الأداة التي قمت بتحديدها. على سبيل المثال، عندما تقوم بتحديد كائن نص، فإن لوحة التحكم تعرض خيارات تنسيق النص بالإضافة إلى خيارات لتغيير اللون، الوضع، وأبعاد الكائن.



لوحة التحكم

أ. الخيارات المخفية　　ب. ربط بلوحة أخرى　　ج. قائمة اللوحة

عندما يكون النص في لوحة التحكم أزرق وتحته خط، يمكنك نقر النص لعرض اللوحة أو الشاشة المتعلقة. على سبيل المثال، انقر كلمة الحد لعرض لوحة الحد.

تغيير أنواع التحكمات التي تظهر في لوحة التحكم.

- حدد أو إلغاء تحديد الخيارات في قائمة لوحة التحكم.

فتح وإغلاق لوحة أو شاشة من لوحة التحكم

1. انقر كلمة زرقاء تحتها خط لفتح اللوحة أو الشاشة المرتبطة.
2. انقر في أي مكان خارج اللوحة أو الشاشة لإغلاقها.

إرساء لوحة التحكم في أسفل مساحة العمل

- اختر أن تقوم بإرساء في الأسفل من قائمة لوحة التحكم.

تحويل لوحة التحكم إلى لوحة طافية

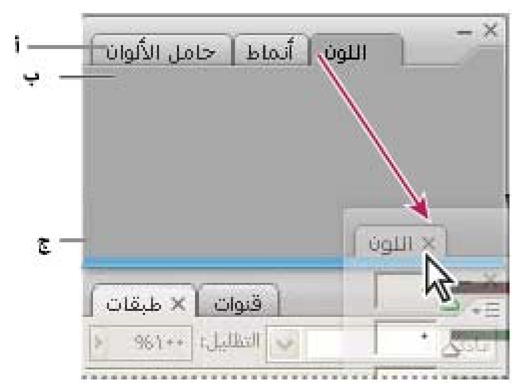
- اسحب شريط الممسك (الموجود على الحافة اليسرى من اللوحة) بعيداً عن موضعها الحالي.

لإعادة إرساء لوحة التحكم، اسحب شريط الممسك في قمة أو قاع نافذة (في Windows) أو شاشة (في Mac OS) التطبيق.

تخصيص مساحة العمل

تخصيص فراغ العمل

لإنشاء فراغ عمل مخصص، حرك وعالج اللوحات (تسمى الألواح في Photoshop وفي مكونات Adobe Creative Suite 2).



تشير المنطقة الزرقاء الضيقة إلى أن لوحة اللون سيتم ترسيتها فوق مجموعة لوحة الطبقات.

أ. شريط العنوان   ب. حقل   ج. منطقة الاسقاط

يمكنك حفظ فراغات عمل مخصصة والتنقل بينهم.

- في Photoshop، يمكنك تغيير حجم خط النص في شريط الخيارات، وشرائط النصائح للأدوات. اختر حجم من قائمة حجم واجهة التعامل في التفضيلات العامة.

<u>رسو وإلغاء رسو اللوحات</u>

الترسية هي مجموعة من اللوحات أو مجموعات اللوحات تعرض مع بعضها، بصفة عامة في اتجاه رأسي. تقوم بإلغاء ترسية اللوحات بنقلهم من وإلى الرسوة.

ملاحظة: الرسو ليس مثل الحزم. الحزمة هي مجموعة من اللوحات المتحركة أو مجموعات اللوحة، مرتبطة من أعلى إلى أسفل.

- لترسية لوحة، اسحبها من قمتها إلى الرسوة في أعلى، أسفل، أو بين اللوحات الأخرى.

لرسو مجموعة لوحات، اسحبها من شريط عنوانها (الشريط الصلب الفارغ أعلى الشرائط) في الرسوة.

- لإزالة لوحة أو مجموعة لوحات، اسحبه خارج الرسوة من شريطها أو من شريط عنوانها. يمكنك سحبها في رسوة أخرى أو جعلها متنقلة بحرية.



لوحة المتصفح التي يتم سحبها إلى خارج الرسوة الجديدة، المشار إليها بإبراز رأسي أزرق.



لوحة المتصفح موجودة في مرساها الخاص

- لمنع اللوحات من تعبئة كل المساحة في مرسى، اسحب الحافة السفل للمرسى بحيث لا تطابق حافة مساحة العمل.

<u>نقل اللوحات</u>

وأنت تنقل اللوحات، سترى مناطق إسقاطمبرزة بالأزرق، وهي المساحات حيث يمكنك تحريك اللوحة. على سبيل المثال، يمكنك نقل لوحة لأعلى أو لأسفل

بسحبها إلى منطقة إسقاط زرقاء ضيقة موجودة فوق لوحة أخرى. إذا قمت بالسحب إلى مساحة ليست منطقة إسقاط، فإن اللوحة تطفو في فراغ العمل.

- لنقل لوحة، اسحبها من شريطها.
- لنقل مجموعة لوحات أو حزمة من اللوحات الطافية، اسحب شريط العنوان.

اضغط مفتاح Ctrl(في Windows) أو مفتاح Control (في Mac OS) أثناء نقل لوحة لمنعها من الرسو.

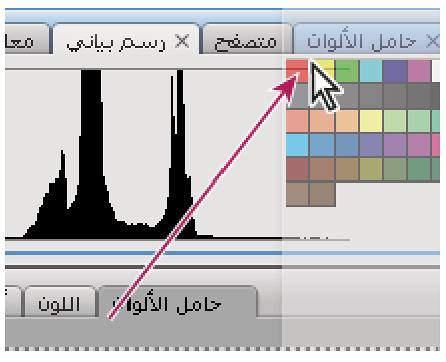
<u>إضافة أو إزالة مراسي ولوحات</u>

إذا قمت بإزالة كل اللوحات من مرسى، فإن المرسى يختفي. يمكنك إنشاء مراسي جديدة بنقل اللوحات إلى مساحات الإسقاط إلى مراسي موجودة أو عند حواف فراغ العمل.

- لإزالة لوحة، انقر على أيقونة الإغلاق الخاصة بها (علامة X في الزاوية اليمنى العليا من الشريط)، أو قم بإلغاء تحديدها من قائمة النافذة.
- لإضافة لوحة، حددها من قائمة النافذة، وقم بترسيتها أينما تشاء.

<u>معالجة مجموعات اللوحات</u>

- لنقل لوحة إلى مجموعة، اسحب شريط اللوحة إلى مساحة الاسقاط المبرزة في أعلى المجموعة.



إضافة لوحة إلى مجموعة لوحات

- لإعادة تنظيم اللوحات في مجموعة، اسحب شريط اللوحة إلى مكان جديد في المجموعة.

- لإزالة لوحة من مجموعة بحيث تطفو بحرية، اسحب اللوحة من شريطها إلى خارج المجموعة.
- لتجعل اللوحة تظهر أمام مجموعتها، انقر شريطها.
- لنقل لوحات مجموعة مع بعضها، اسحب شريط عنوانهم (فوق الشرائط).

<u>رص اللوحات الطافية</u>

عندما تقوم بسحب لوحة إلى خارج مرساها لكن ليس إلى منطقة الإسقاط، فإن اللوحة تطفو بحرية، مما يتيح لك وضعها في أي مكان في فراغ العمل. اللوحات قد تطفو أيضاً في فراغ العل عندما تقوم بتحديدها من قائمة النافذة. يمكنك رص اللوحات الطافية أو مجموعات اللوحات مع بعضها بحيث يتم تحريكهم كوحدة واحدة عندما تسحب شريط العنوان الأعلى. (اللوحات التي هي جزء من مرسى لا يمكن رصها أو نقلها كوحدة واحدة بهذه الطريقة.)



لوحات طافية مرصوصة

- لرص لوحات طافية، اسحب لوحة من شريطها إلى مساحة الإسقاط في قاع لوحة أخرى.
- لتغيير ترتيب التراص، اسحب اللوحة لأعلى أو لأسفل من شريطها.

ملاحظة: تأكد من إطلاق الشريط فوق مساحة الإسقاط الضيقة بين اللوحات، بدلاً من مساحة الإسقاط المعروفة في شريط العنوان.

- لإزالة لوحة أو مجموعة لوحات من الرصة، بحيث تطفو بنفسها، اسحبها من شريطها أو شريط عنوانها. قم بتغيير حجم أو تصغير اللوحات

<u>قم بتغيير حجم لوحة</u>

لتغيير حجم لوحة، اسحب أي جانب من اللوحة أو اسحب مربع الحجم من زاويته السفلى اليمنى. بعض اللوحات، مثل لوحة اللون في Photoshop، لا يمكن أن يتم تغيير حجمها بالسحب.

- لتغيير عرض كل اللوحات في مرسى، اسحب المقبض ||| في أعلى يسار المرسى.
- لتصغير حجم اللوحة، مجموعة اللوحات، أو لوحات الرصة، انقر زر التصغير في شريط عنوانها.
- يمكنك فتح قائمة لوحة حتى عندما تكون اللوحة مصغرة.



زر التصغير

معالجة اللوحات الملصقة إلى أيقونات

قم بتقليص اللوحات إلى أيقونات لتقليل ضيق مساحة العمل. (في بعض الحالات، يتم تقليص اللوحات إلى ملصقة إلى أيقونات في فراغ العمل الافتراضي.) انقر أيقونة لوحة لتوسيع اللوحة. يمكنك توسيع لوحة واحدة فقط أو مجموعة لوحات واحدة في المرة.



لوحات ملصقة إلى أيقونات



لوحات موسعة من أيقونات

- لتقليص أو تمديد كل اللوحات في مرسى، قم بالنقر المزدوج على السهم الموجود أعلى المرسى.
- لتغيير حجم أيقونات اللوحة بحيث ترى الأيقونات فقط (وليس العناوين)، اسحب المقبض الموجود في قمة المرسى باتجاه الأيقونات حتى يختفي النص. (لعرض نص الأيقونة مرة أخرى، اسحب المقبض بعيداً عن اللوحات.)
- لتوسيع أيقونة لوحة واحدة، انقرها.
- لتقليص لوحة موسعة مرة أخرى إلى أيقونتها، انقر شريطها، أيقونتها، أو على السهم المزدوج في شريط عنوان اللوحة.

إذا اخترت تقليص آلي للوحات الأيقونة من واجهة التعامل أو واجهة تعامل المستخدم، فإن اللوحة الموسعة ستتقلص آلياً عندما تقوم بالنقر بعيداً عنها.

- لإضافة لوحة أو مجموعة لوحات إلى أيقونة مرسى، اسحبها من شريطها أو شريط العنوان. (تقلص اللوحات آلياً إلى أيقونات عند إضافتها إلى مرسى الأيقونات.)
- لنقل أيقونة لوحة (أو مجموعة أيقونة مجموعة لوحات)، اسحب الشريط الذي يظهر فوق الأيقونة. يمكنك سحب أيقونات لوحة لأعلى و لأسفل في المرسى، إلى مراسيها (حيث يظهرون في نمط اللوحة من المرسى)، أو خارج المرسى (حيث يظهرون على هيئة لوحات موسعة طافية).

إعادة تسمية أو مضاعفة مساحة عمل

1. اختر نافذة > مساحة عمل > إدارة مساحات العمل.
2. قم بأي من الأمور التالية، وانقر موافق:

- لإعادة تسمية مساحة عمل، قم بتحديدها ، وتحرير النص.
- لمضاعفة مساحة عمل، قم بتحديدها ، وانقر زر جديد.

الحفظ، الحذف، والانتقال بين فراغات العمل

بحفظ الحجم والوضع الحالي للوحات على هيئة فراغ عمل، يمكنك استرجاع فراغ العمل حتى وإن قمت بإغلاق لوحة. تظهر أسماء فراغات العمل المخزنة في نافذة > فراغ العمل.

في Photoshop ، يمكن أن يتضمن فراغ العمل المحفوظ اختصار معين للوحة المفاتيح ومجموعة قوائم.

<u>حفظ فراغ عمل مخصص</u>

1. مع وجود فراغ العمل في الضبط الذي تريد حفظه، قم بأحد الأمور التالية:

- (في Photoshop ، Illustrator ، InDesign) اختر نافذة > فراغ عمل > حفظ مساحة العمل.
- (في Flash) اختر نافذة > مساحات العمل > حفظ الحالي، أو اختر حفظ الحالي من قائمة فراغ العمل في شريط التحرير.
- (في Photoshop) اختر حفظ مساحة العمل من قائمة مساحة العمل في شريط الخيارات.

2. ادخل اسم لفراغ العمل.
3. (في Photoshop) تحت التقاط، حدد خياراً أو أكثر:

أماكن اللوحة يحفظ أماكن اللوحة الحالية.

اختصارات لوحة المفاتيح يحفظ المجموعة الحالية من اختصارات لوحة المفاتيح.

القوائم يحفظ المجموعة الحالية من القوائم.

4. انقر موافق.

<u>يعرض أو ينتقل بين فراغات العمل</u>

يتضمن Flash ، Illustrator ، InDesign ، و Photoshop فراغات عمل سابقة الإعداد مصممة لتجعل مهام معينة أسهل.

- اختر نافذة > مساحة العمل، وحدد فراغ العمل.
- (في Photoshop) اختر فراغ عمل من قائمة مساحة العمل في شريط الخيارات.
- (في Flash) اختر فراغ عمل من قائمة مساحة العمل في شريط التحرير.
- (في InDesign و Photoshop) تعيين اختصارات لوحة مفاتيح لكل فراغ عمل لتتصفحهم بسرعة.

<u>حذف فراغ عمل مخصص</u>

- (في Illustrator) اختر نافذة > مساحات العمل > إدارة فراغات العمل، حدد فراغ العمل، ثم انقر أيقونة الحذف.
- (في InDesign) اختر نافذة > مساحة العمل > حذف فراغ العمل، حدد فراغ العمل، ثم انقر حذف.
- (في Flash) اختر إدارة من قائمة فراغ العمل في شريط التحرير، حدد فراغ العمل، ثم انفر حذف. بدلاً من ذلك اختر نافذة > فراغ العمل > إدارة، حدد فراغ العمل، ثم انقر حذف.
- (في Photoshop) اختر حذف فراغ العمل من قائمة فراغ العمل في شريط الخيارات. بدلاً من ذلك، اختر نافذة > فراغ العمل > حذف فراغ العمل، حدد مساحة العمل، ثم انقر حذف.

<u>**(في Photoshop)** البدء بأماكن اللوحة الافتراضية أو الأماكن الأخيرة</u>

عندما تقوم بتشغيل Photoshop، فإن اللوحات يمكن أن تكون في أماكنها الافتراضية، أو تظهر كما استخدمتهم في آخر مرة.

- في تفضيلات واجهة التعامل:
- لعرض اللوحات في أي من الأماكن الأخيرة عند التشغيل، حدد تذكر أماكن اللوحات.
- لعرض اللوحات في أماكنها الافتراضية عند التشغيل، إلغي تحديد تذكر أماكن اللوحة.

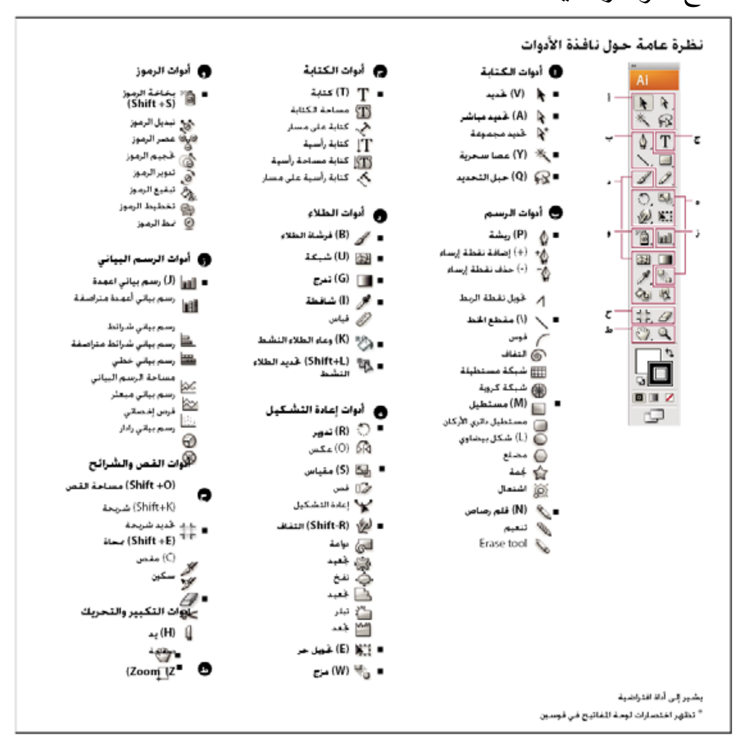
أدوات

نظرة عامة على لوحة الأدوات

في أول مرة تقوم فيها بتشغيل التطبيق، فإن لوحة الأدوات تظهر على الجانب الأيسر من الشاشة. يمكنك نقل لوحة الأدوات بسحب شريط عنوانها أو أيقونة Illustrator. يمكنك أيضاً إظهار أو إخفاء لوحة الأدوات باختيار نافذة > الأدوات.

تستخدم أدوات في لوحة الأدوات لإنشاء، تحديد، ومعالجة الكائنات في Illustrator. بعض الأدوات لها خيارات تظهر عندما تقوم بالنقر المزدوج على أداة. تتضمن تلك الأدوات التي تتيح لك استخدام الكتابة، وتحديد، وطلاء، رسم، اختزال، تحرير، ونقل الصور.

يمكنك تمديد بعض الأدوات لإظهار الأدوات المخفية تحتهم. يشير المثلث الصغير على الركن الأسفل الأيمن من أيقونة الأداة إلى وجود أدوات مخفية. لترى اسم أداة، ضع المؤشر عليه.



عرض الأدوات المخفية

- ابق زر الماوس مضغوطاً على الأداة المرئية.

عرض خيارات الأداة

- قم بالنقر المزدوج على أداة.

نقل لوحة الأدوات

- اسحب شريط عنوانها أو أيقونة Illustrator.

إخفاء لوحة الأدوات

- اختر نافذة > الأدوات.

فصل الأدوات المخفية في لوحة مستقلة

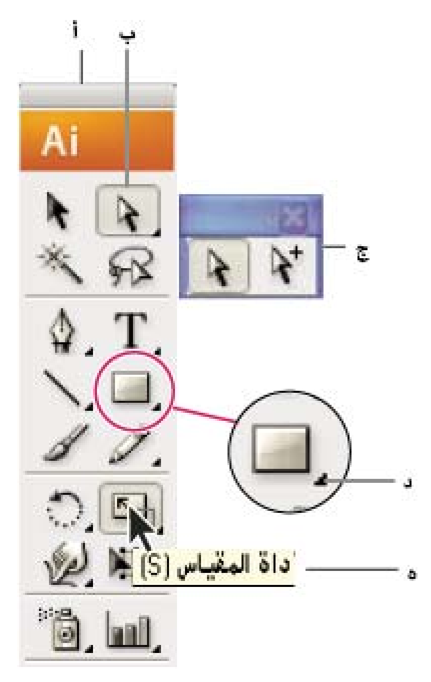
- اسحب المؤشر على السهم في نهاية لوحة الأدوات واطلق زر الماوس.

اغلاق لوحة الأداة المستقلة

- انقر زر الإغلاق على شريط عنوان اللوحة. ترجع الأدوات إلى لوحة الأدوات.

حدد أداة

- قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- انقر أداة في لوحة الأدوات. إذا كان هناك مثلث صغير في زاوية الأداة السفلى اليمنى، ابق زر الماوس مضغوطاً لترى الأدوات المخفية، ثم انقر الأداة التي تريد أن تحددها.
- ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS)، وانقر أداة لتتنقل فيها وتحدد أدوات مخفية.
- اضغط اختصار لوحة المفاتيح الخاص بالأداة. يعرض اختصار لوحة المفاتيح في تلميحات الأداة. على سبيل المثال، يمكنك تحديد أداة التحريك بضغط مفتاح V.
- لإخفاء تلميحات الأداة، اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS)، وقم بإلغاء تحديد إظهار تلميحات الأداة.



تحديد أداة مخفية

أ. لوحة الأدوات ب. الأداة النشطة ج. لوحة مستقطعة بأدوات مخفية

د. مثلث أداة مخفية هـ. اسم الأداة والاختصار

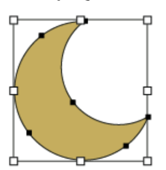
تغيير مؤشرات الأداة

يطابق مؤشر الماوس لمعظم الأدوات أيقونة الأداة. كل مؤشر لنقطة حساسة مختلفة، حيث يبدأ تأثير أو عملية. مع معظم الأدوات، يمكنك الانتقال إلى مؤشرات دقيقة، والتي تظهر على هيئة خطوط متقاطعة رفيعة مركزة حول النقطة الحساسة، وتوفر دقة أعلى عند العمل بعمل فني مفصل.

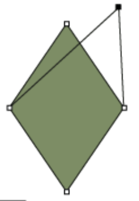
- اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Mac OS)، وحدد استخدام مؤشرات دقيقة. بدلاً من ذلك، اضغط تأمين العالي على لوحة المفاتيح.

معرض أدوات التحديد

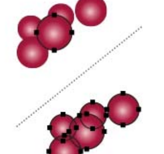
يوفر Illustrator أدوات التحديد التالية:



أداة التحديد (V) يحدد الكائنات بأكملها.



أداة التحديد المباشر (A) يحدد نقاط أو مقاطع مسار ضمن كائنات.



تحدد أداة تحديد المجموعة كائنات ومجموعات ضمن مجموعات.



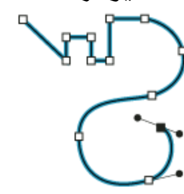
أداة العصا السحرية (Y) يحدد الكائنات ذات الخصائص المتماثلة.



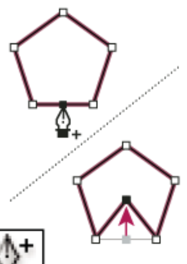
أداة الحبل (Q) يحدد نقاط أو مقاطع مسار ضمن كائنات.

معرض أدوات الرسم

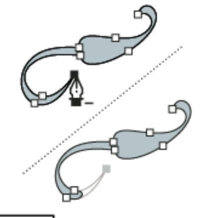
يوفر Illustrator أدوات الرسم التالية:



أداة القلــم (P) ترســم خطــوط مســتقيمة أداة الريشــة لإنشــاء كائنات.



أداة إضافة نقاط ربط (+) يضيف نقاط ربط على نقطة إرساء.



أداة حذف نقاط ربط (-) يحذف نقاط ربط على نقطة إرساء.



أداة تحويل نقطة الربط (العالي+C) يغير نقاط ناعمة إلى نقاط حادة وبالعكس.

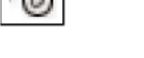


إداة مقطع خط (\) يرسم مقاطع خط مستقيمة منفردة

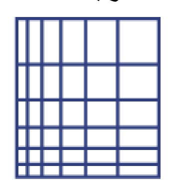


ترسم أداة القوس مقوسات منفردة أو مقاطع منحنى مقوس.





ترسم أداة الالتفاف التفافات باتجاه عقارب الساعة وعكس اتجاه عقارب الساعة.



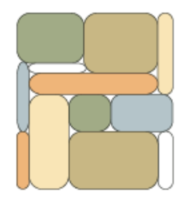
ترسم أداة الشبكة المستطيلة شبكات مستطيلة.



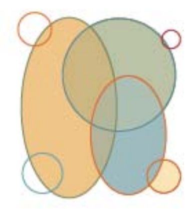
ترسم أداة الشبكة الكروية شبكات مستديرة.



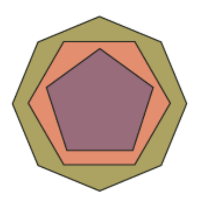
أداة المستطيل (M) ترسم مربعات ومستطيلات.



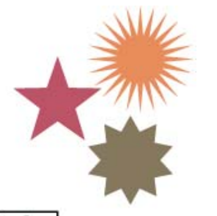
ترسم أداة المستطيل الدائري الأركان مربعات ومستطيلات بأركان دائرية.



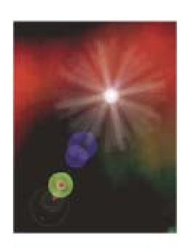
ترسم أداة البيضاوي (L) دوائر وبيضاويات.



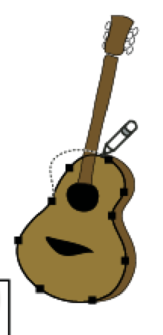
ترسم أداة المضلع أشكال مضلعة ، ومتعددة الجوانب.



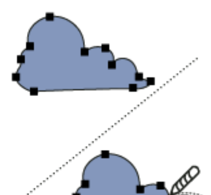
ترسم أداة النجمة نجمات.



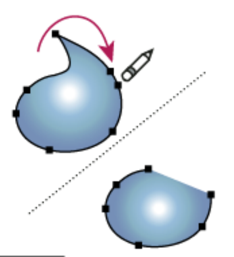
تنشئ أداة اللمعان تأثيرات لمعان عدسة أو لمعان شبه شمسي.



ترسم وتحرر أداة القلم الرصاص (N) خطوط حرة.



تنعم أداة التنعيم مسارات بيزيه.

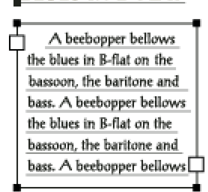


تمسح أداة ممحاة المسار مسارات ونقاط ربط من الكائن.

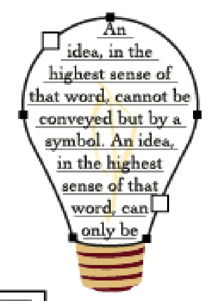
معرض أداة الكتابة

يوفر Illustrator أدوات الكتابة التالية:





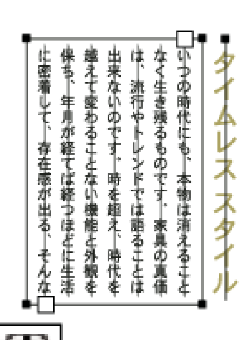
تنشئ أداة الكتابة (T) كتابة منفردة وحاويات كتابة ويتيح لك إدخال وتحرير كتابة.



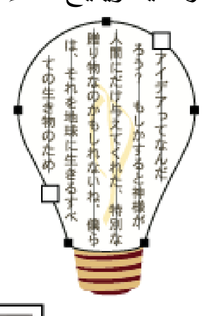
تنشئ أداة الكتابة (T) كتابة منفردة وحاويات كتابة ويتيح لك إدخال وتحرير كتابة.



تغير أداة الكتابة مسارات إلى مسارات كتابة، وتتيح لك إدخال وتحرير كتابة عليهم.



تنشـئ أداة الـكتابـة الرأسـية كتابـة رأسـية وحاويـات كتابـة رأسية ويتيـح لك إدخال وتحرير كتابة رأسية.



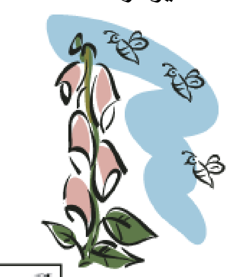
تغـير أداة كتابـة المسـاحة الرأسـية مسـارات مغلقـة إلى حاويـات كتابة رأسية وتتيح لك إدخال وتحرير كتابة ضمنهم.



تغـير أداة الـكتابـة الرأسـية علـى مسـار المسـارات إلى مسـارات كتابة رأسية ، وتتيح لك إدخال وتحرير كتابة عليهم.

معرض أداة الطلاء

يوفر Illustrator أدوات الطلاء التالية:



ترسم أداة فرشاة الطلاء (B) خطوط حرة وخطية فنية ، مثل الرسم والحشوات على مسارات.



تنشئ أداة الشبكة (U) وتحرر شبكات ومظاريف شبكة.



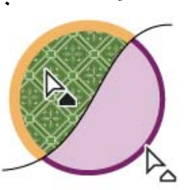
تعاير أداة التدرج (G) نقاط النهاية والبداية وزاوية التدرج ضمن الكائنات.



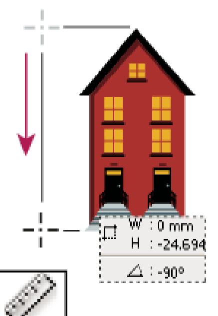
تختـزل أداة الشـافطة (I) وتطبـق خصـائص اللـون، والكتابـة، والمظهر، بما في ذلك التأثيرات، من الكائنات



تطلـي أداة وعـاء الطـلاء النشـط (K) أوجـه وحـواف مجموعـات الطلاء النشط باستخدام خصائص الطلاء الحالية.



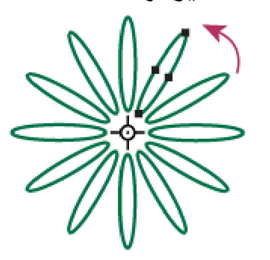
تحدد أداة تحديد الطلاء النشط أوجه وحواف ضمن مجموعات الطلاء النشط.



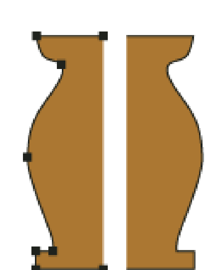
تقيس أداة القياس المسافة بين نقطتين.

معرض أداة إعادة التشكيل

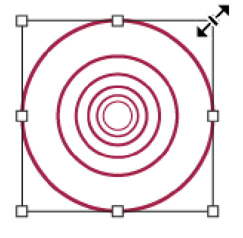
يوفر Illustrator الأدوات التالية لإعادة تشكيل كائنات:



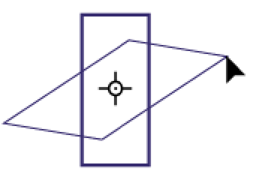
أداة التدوير (R) تدير كائنات حول نقطة ثابتة.



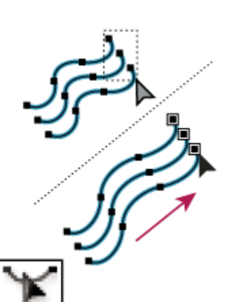
أداة الانعكاس (O) تقلب الكائنات على محور أداة العكس.



أداة القياس (S) تحجم كائنات حول نقطة ثابتة



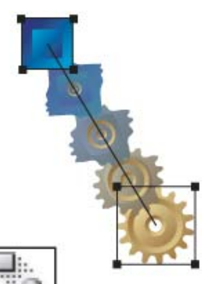
أداة الإمالة تقوم بإمالة كائنات حول نقطة ثابتة.



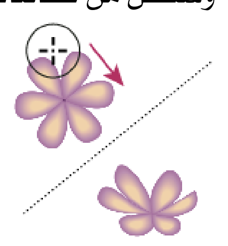
تعـايـر أداة إعـادة التشـكـيل نقـاط الـربط المحـددة مـع إبقـاء التفاصيل العامة للمسار بدون تغيير.



تقوم أداة التحويل الحر (E) بقياس، تدوير، أو إمالة تحديد.



تنشـئ أداة المـزج (W) سلسـلة مـن الـكائنـات المزوجـة بـين لـون وشكل من كائنات متعددة.



أداة الالتفـاف (العـالي + R) قوالـب كائنـات باسـتخدام حركـة المؤشر (مثل القوالب الطينية).

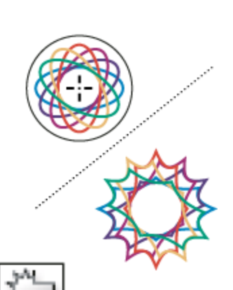


تنشئ أداة الدوامة تشوهات دوامة ضمن كائن.

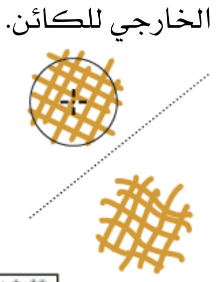
تقوم أداة التجعيد بإنكماش كائن بنقل نقاط التحكم بإتجاه المؤشر.

تقوم أداة النفخ بتضخيم كائن بنقل نقاط التحكم بعيداً عن إتجاه المؤشر.

تضيف أداة التقوقع بإضافة تفاصيل منحنية عشوائية للحد الخارجي للكائن.



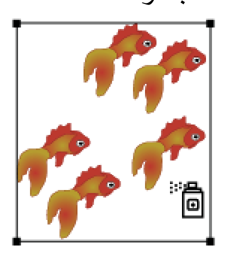
تضيف أداة التبلّر بإضافة تفاصيل مستقيمة عشوائية للحد الخارجي للكائن.



تضيف أداة التجعد بإضافة تفاصيل شبه مجعدة عشوائية للحد الخارجي للكائن.

معرض أدوات الترميز

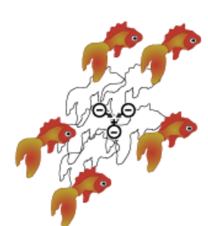
تتيح أدوات الترميز إنشاء وتعديل مجموعات تواجدات الرمز. تنشئ مجموعة رمز باستخدام أداة بخاخة الرمز. يمكنك عندئذ ، استخدام أدوات ترميز أخرى لتغير الكثافة، اللون، المكان، الحجم، التدوير، الشفافية، ونمط التواجدات في المجموعة.



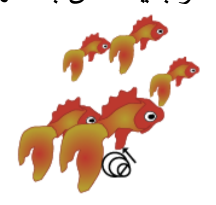
تضع أداة بخاخة الرمز (العالي+S) تواجدات رمز متعددة كمجموعة على لوح الرسم.



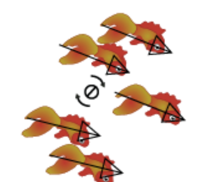
تنقل أداة إزاحة الرموز تواجدات الرمز



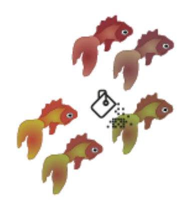
تنقل أداة عاصرة الرمز تواجدات الرمز بالقرب من بعضها البعض أو بعيداً عن بعضها البعض.



تحجم أداة تحجيم الرموز تواجدات الرمز

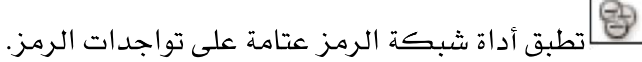


تدير أداة تدوير الرموز تواجدات الرمز



تلون أداة صباغة الرمز تواجدات الرمز.





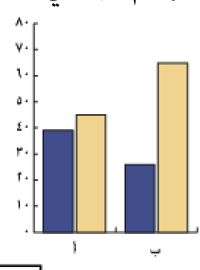
تطبق أداة شبكة الرمز عتامة على تواجدات الرمز.



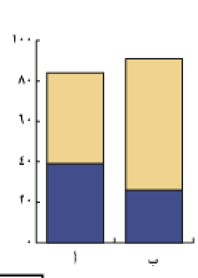
تطبق أداة تنميط الرمز النمط المحدد على تواجدات الرمز.

معرض أدوات الرسم البياني

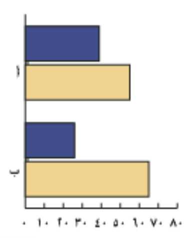
يوفر Illustrator تسعة أدوات رسم بياني، كل واحدة لإنشاء نوع مختلف من الرسم البياني. يعتمد نوع الرسم البياني على المعلومات التي تريد إيصالها.



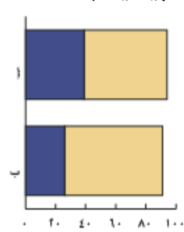
تنشئ أداة الرسم البياني أعمدة (J) رسومات بيانية التي تقارن قيم باستخدام أعمدة رأسية.



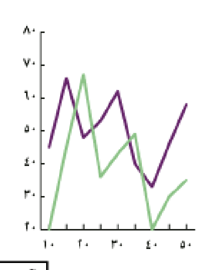
تنشئ أداة الرسم البياني بالأعمدة أعمدة متراصة رسماً بيانياً مماثلاً للرسوم البيانية العامودية، لكنها ترص الأعمدة فوق بعضها، بدلاً من التجانب. يفيد هذا النوع من الرسم البياني لإظهار العلاقة بين الأجزاء إلى الإجمالي.



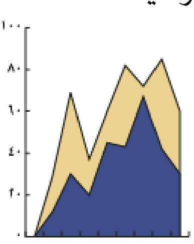
تنشئ أداة الرسم البياني شرائط رسومات بيانية مماثلة للرسوم البيانية بالأعمدة، لكنها تضع الشرائط أفقياً بدلاً من رأسياً.



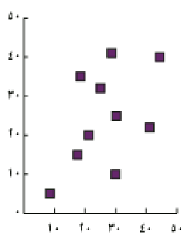
تنشئ أداة الرسم البياني شرائط متراصفة المرصوص رسومات بيانية مماثلة للرسوم البيانية بالأعمدة المرصوصة، لكنها ترص الشرائط أفقياً بدلاً من رأسياً.



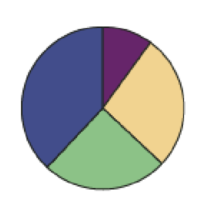
تنشئ أداة الرسم البياني الخطي رسومات بيانية تستخدم نقاط لتمثيل مجموعة أو أكثر من القيم، بخط مختلف رابطاً النقاط في كل مجموعة. هذا النوع من الرسم البياني يستخدم غالباً لإظهار نزعة موضوع أو أكثر في فترة زمنية.



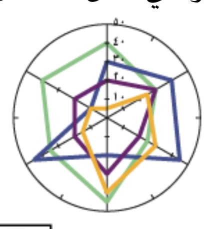
تنشئ أداة الرسم البياني المساحي رسومات بيانية تتماثل مع الرسومات البيانية الخطية، لكنها تبرز الإجماليات وكذلك التغييرات في القيم.



تنشئ أداة الرسم البياني المبعثر رسوم بيانية ترسم نقاط توقيع البيانات كمجموعات متزاوجة للإحداثيات على المحاور x و y. تفيد الرسومات البيانية المبعثرة في التعرف على أنماط النزعات في البيانات. كما تشير أيضاً إلى إذا ما كانت المتغيرات تؤثر بعضها على بعض.



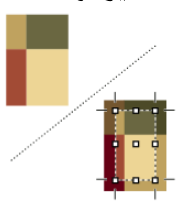
تنشئ أداة الرسم البياني قرص إحصائي رسومات بيانية دائرية والتي تمثل مقاطعها نسب متعلقة بالقيم المقارنة.



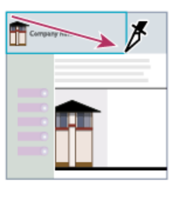
تنشئ أداة الرسم البياني الراداري رسومات بيانية تقارن مجموعات من القيم عند قيم معينة في الزمن أو فئات معينة، وتعرض في تنسيق دائري. هذا النوع من الرسوم البيانية تسمى أيضاً رسوم ويب بيانية.

معرض أداة التشريح والقص

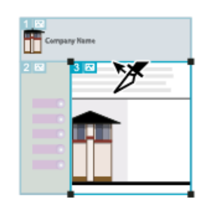
يوفر Illustrator الأدوات التالية لتشريح وقص الكائنات:



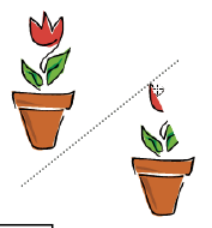
تحدد أداة مساحةالقطع مساحات معينة للطباعة أو التصدير.



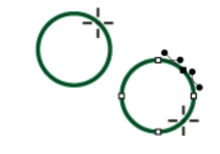
تقسم أداة التشريح العمل الفني إلى صور ويب مستقلة.



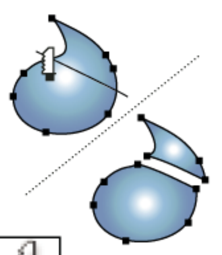
تحدد أداة تحديد الشريحة شرائح الويب.



تمسح أداة الممحاة أي مساحة من الكائن تقوم بالسحب فوقها



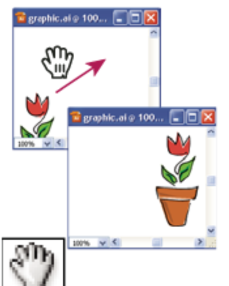
تقص أداة المقص (C) المسارات عند نقاط معينة.



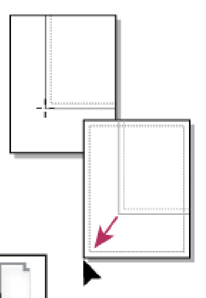
تقطع أداة السكين الكائنات والمسارات.

معرض أداة النقل والتكبير

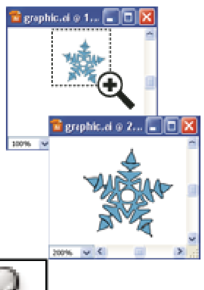
يوفر Illustrator الأدوات التالية للتنقل والتحكم في عرض لوح الرسم:



تنقل أداة اليد(H) لوح رسم Illustrator ضمن نافذة التصميم.



تعاير أداة الصفحة شبكة الصفحة لتتحكم في المكان الذي يظهر فيه العمل الفني على الصفحة المطبوعة.



تزيد أداة التكبير (Z) وتقلل تكبير العرض في نافذة التصميم.

الملفات والقوالب

حول ملفات تخصيص وثيقة جديدة

الوثيقة هي مساحة تقوم فيها بإنشاء عمل فني. في Illustrator، يمكنك إنشاء وثائق مستقاة من أنواع مختلفة من المخرجات.

تبدأ وثيقة جديدة باختيار ملف تخصيص وثيقة جديدة بناءاً على المخرجات التي تم التخطيط لها. يتضمن كل ملف تخصيص قيم سابقة الإعداد للحجم، صيغة اللون، الوحدات، الاتجاه، الشفافية، ودقة الوضوح. على سبيل المثال، يستخدم ملف تخصيص وثيقة الفيديو والفيلم بيكسلات بدلاً من نقاط، يمكنك أن تختار مساحة قطع معينة للجهاز، مثلNTSC DV شاشة عريضة، لإنشاء وثيقة بالأبعاد المطلوبة، مع أدلة آمنة للفيديو في موضعها لتساعدك على تخطيط تصميمك من أجل العرض المثالي.

- إذا كنت تخطط لإخراج ملفات على طابعة عالية الجودة، على سبيل المثال، إذا كنت ترسلها إلى مكتب خدمة، قم بتعيين ملف تخصيص طباعة لضمان أن عملك الفني وأي تأثيرات مطبقة على العمل الفني يتم ضبطها على دقة الوضوح المناسب.

يمكنك الاختيار من خيارات ملفات التخصيص التالية:

وثيقة للطباعة يستخدم الحجم الافتراضي للوح الرسم letter، ويوفر أحجام أخرى متنوعة سابقة الإعداد لتختار منها. استخدم هذا الخيار إذا كنت تخطط لإرسال الوثيقة إلى مكتب خدمة أو لإخراج الوثيقة على طابعة عالية الجودة.

وثيقة للويب يوفر خيارات إعداد مسبق محسنة لمخرجات الويب.

وثيقة للجوال والأجهزة ينشئ ملف صغير الحجم سابق الإعداد لجهاز متنقلة معينة. يمكنك اختيار جهازك من قائمة الحجم. انقر Device Central لفتح Adobe Device Central وعرض تخطيط الوثيقة في واجهة جهاز معينة.

وثيقة للفيديو والفيلم يوفر عدة أحجام سابقة الإعداد لقطع الفيديو والفيلم (لاحظ أن خيار لوح الرسم يتغير إلى حجم القطع لملف التخصيص هذا). ينشئ Illustratorملفات مربعة البيكسل، لضمان أن الأحجام يتم ترجمتها بشكل صحيح في تطبيقات الفيديو، ويقوم Illustrator بمعايرة قيم الطول والعرض. على سبيل المثال، إذا اخترت NTSC DV قياسي، فإن Illustrator يستخدم حجم بيكسل 648×480، الذي يترجم إلى 740×480 في التطبيقات المبنية على الفيديو.

وثيقة CMYK بسيطة يستخدم الحجم الافتراضي للوح الرسم letter، ويوفر أحجام أخرى متنوعة لتختار منها. استخدم ملف التخصيص هذا إذا كنت تخطط لإرسال وثيقة إلى أنواع متعددة من الوسائط. إذا كان أحد انواع الوسائط هو مكتب خدمة، فستحتاج أن تقوم بزيادة إعداد التأثيرات النقطية إلى عالي يدوياً.

وثيقة RGB بسيطة يستخدم الحجم الافتراضي للوح الرسم 800×600، ويوفر تنوع من أحجام الطباعة، الفيديو، والمخصصة للويب لتختار منها. لا تقم باستخدام هذا الخيار إذا كنت تخطط لإرسال الوثيقة إلى مكتب خدمة أو لإخراج الوثيقة على طابعة عالية الجودة. استخدم ملف التخصيص هذا للوثائق التي سيتم إخراجها على طابعات متوسطة المستوى، على الويب، أو على أنواع متعددة من الوسائط.

إنشاء وثائق جديدة

يمكنك إنشاء ملف تخصيص وثائق Illustrator من وثيقة جديدة أو من قالب. إنشاء وثيقة من ملف تخصيص وثيقة جديدة يعطيك وثيقة فارغة مع ألوان تعبئة وحد ملف التخصيص المحدد الافتراضي، أنماط الرسوم، الفرش، الرموز، العمليات، عرض التفضيلات، إعدادات أخرى. إنشاء وثيقة من قالب يعطيك وثيقة بعناصر وإعدادات تصميم سابق الإعداد، مثل المحتوى، مثل علامات القطع والأدلة، لأنواع معينة من الوثائق، وكذلك المحتوى، مثل الصفحات التعريفية أو أغلفة القرص المدمج.

تنشئ وثيقة جديدة من شاشة الترحيب، أو باستخدام ملف > جديد أو ملف > Device Central (من أجل المخرجات على الأجهزة المتنقلة). تظهر شاشة الترحيب عندما تكون الوثيقة غير مفتوحة.

إنشاء وثيقة جديدة باستخدام شاشة الترحيب

1. افتح Illustrator، أو إذا كان Illustrator مفتوح بالفعل، اختر تعليمات > شاشة الترحيب.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد ملف تخصيص وثيقة جديدة من قائمة إنشاء جديد. تفتح شاشة الوثيقة الجديدة مع وجود كل الخيارات مضبوطة على القيم المحسنة من أجل ملف تخصيص الوثيقة الجديد المحدد. يمكنك تغيير أي من قيم الإعداد المسبق كما ترغب وانقر موافق لتفتح وثيقة جديدة.

ملاحظة: انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) لفتح وثيقة جديدة مباشرة وتجاهل شاشة الوثيقة الجديدة.

- حدد من قالب في قائمة إنشاء جديد. حدد قالب وانقر موافق.

إنشاء وثيقة مخصصة

يمكنك تخصيص أي وثيقة بتغيير الإعدادات في شاشة وثيقة جديدة. على أي حال، فإنه من الأفضل أن تبدأ بملف تخصيص الوثيقة الجديدة التي تمثل مخرجاتك المخطط لها.

إذا كنت تريد استخدام خيار الإعداد المسبق من ملف Illustrator آخر أو قالب، اختر تصفح من قائمة ملف تخصيص وثيقة جديدة وافتح الملف الذي تريد استخدامه.

1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر ملف > جديد. في شاشة الوثيقة الجديدة، اكتب اسم لوثيقتك، واختر ملف تخصيص وثيقة جديد.

- في شاشة الترحيب، اختر ملف تخصيص وثيقة جديد من قائمة إنشاء جديد. في شاشة وثيقة جديدة، اكتب اسم لوثيقتك.

2. قم بتعيين الخيارات كما ترغب لتخصيص الوثيقة. انقر متقدم لتعيين الخيارات الإضافية التالية:

صيغة الألوان يحدد صيغة الألوان للوثيقة الجديدة. تغيير صيغة اللون يحول المحتويات الافتراضية (الحوامل، الفرش، الرموز، الأنماط الرسومية) لملف تخصيص الوثيقة الجديد إلى صيغة لون جديدة، مما يؤدي إلى تغيير اللون. ترقب أيقونة التحذير عند عمل تغييرات.

تأثيرات نقطية يحدد دقة وضوح التأثيرات النقطية في الوثيقة. إنه من المهم أن يتم ضبط هذا على عالي عندما تخطط للإخراج على طابعة عالية الجودة بدقة وضوح عالية. يضبط ملف تخصيص الطابعة هذا على عالي بشكل افتراضي.

شبكة الشفافية يحدد الخيارات لشبكة الشفافية للوثائق التي تستخدم ملف تخصيص الفيديو والفيلم.

وضع المعاينة يضبط صيغة معاينة الافتراضية للوثيقة (يمكنك تغيير هذا في أي وقت باستخدام قائمة العرض):

- افتراضي يعرض عمل فني تم إنشائه في الوثيقة في عرض متجه بألوان كاملة. يحافظ التكبير/التصغير على نعومة المنحنيات.
- البيكسل يعرض عمل فني بمظهر منقط (مبكسل). إنها لاتحجم المحتويات بالفعل، لكنها تعرض معاينة محاكية، كما لو كانت المحتويات نقطية.
- طباعة فوقية يوفر "معاينة الحبر" التي تقارب كيفية ظهور المزج، الشفافية، الطباعة التى تظهر ملائمة كيفية ظهور الطباعة الفوقية في مخرجات مفصولة ألوانها.

3. (اختياري) إذا اخترت ملف التخصيص المتنقل، يمكنك معاينة وثيقتك الجديدة في واجهة تعامل أجهزة متنقلة بنقر Device Central.

ملاحظة: يمكنك تغير تلك الأعدادات بعد أن تقوم بإنشاء الوثيقة باختيار ملف > أعداد الوثيقة وتقوم بتعيين إعدادات جديدة.

إنشاء وثيقة جديدة من قالب

- قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- اختر ملف > جديد من قالب، حدد قالب، وانقر جديد.
- اختر ملف > جديد. في شاشة الوثيقة الجديدة، انقر قوالب، حدد قالب، وانقر جديد.

حول القوالب

القوالب تتيح لك إنشاء وثائق جديدة تشترك في إعدادات عامة وعناصر تصميم. على سبيل المثال، إذا احتجت لتصميم سلسلة من بطاقات الأعمال، بنفس الشكل، يمكنك إنشاء قالب بطاقة أعمال بحجم لوح الرسم المرغوب، وعرض الإعدادات (مثل الأدلة)، وخيارات الطباعة. يمكن أن يحتوي القالب أيضاً على رموز لعناصر تصميم عامة (مثل الشعارات) ومجموعات معينة من حوامل اللون، الفرش، وأنماط الرسوم.

يأتي Illustrator بتنويعات من القوالب، بما في ذلك قوالب للصفحات الرسمية، بطاقات الأعمال، المظاريف، النشرات الدعائية، الشهادات، العلامات، البطاقات البريدية، بطاقات التهنئة، ومواقع الويب.

عندما يتم تحديد قالب من خلال أمر جديد من قالب، فإن Illustrator يقوم بإنشاء وثيقة جديدة ذات محتوى مماثل وإعدادات وثيقة مثل القالب، لكنه يترك ملف القالب الأصلي بدون تغيير.

إنشاء قالب جديد

1. افتح وثيقة جديدة أو مجودة.
2. تخصيص الوثيقة بأي من الطرق التالية:

- قم بإعداد نافذة الوثيقة كما ترغب أن تبدو في وثائق جديدة تقوم بإنشائها من القالب. يتضمن ذلك مستوى التكبير، إنزلاق الموضع، أصل المسطرة، الأدلة، الشبكات، مساحات القطع، وخيارات في قائمة العرض.
- ارسم أو قم بإدراج عمل فني تريد أن يظهر في وثائق جديدة تقوم بإنشائها من القالب.
- احذف أي حوامل، أنماط، فرش، أو رموز، لاتريد الاحتفاظ به.
- قم بإنشاء حوامل، أنماط، فرش، ورموز جديدة تريدها في اللوحات المرادفة. يمكنك أيضاً إدراج حوامل سابقة الإعداد، أنماط، فرش، رموز، وعمليات من تنويعات من المكتبات التي تأتي مع Illustrator.
- قم بإنشاء تصميمات رسم بياني وقم بإضافتهم إلى شاشة تصميم الرسم البياني. يمكنك أيضاً إدراج تصميمات رسم بياني سابقة الإعداد.
- اضبط الخيارات المرغوبة في شاشة إعداد الوثيقة وشاشة خيارات الطباعة.

3. اختر ملف > حفظ كقالب.
4. في شاشة حفظ باسم، حدد مكان للملف، قم بإدخال اسم ملف، وانقر حفظ.

يحفظ Illustrator الملف في تنسيق AIT (قالب Adobe Illustrator).

فتح ملف

يمكنك فتح ملفات تم إنشائها في Illustrator وكذلك ملفات تم إنشائها في تطبيقات أخرى.

- لفتح ملف موجود بالفعل، اختر ملف > فتح. حدد مكان الملف، وانقر فتح.
- لفتح ملف تم حفظه مؤخراً، اختر الملف من قائمة عنصر تم فتحه مؤخراً في شاشة الترحيب، او اختر ملف > فتح الملفات الحديثة، واختر ملف من القائمة.
- لفتح ومعاينة ملف باستخدام Adobe Bridge، اختر ملف > تصفح. حدد مكان الملف واختر ملف > فتح باستخدام > Adobe Illustrator CS3.

تصفح للملفات باستخدام Adobe Bridge

إن Adobe® Bridge هـو تطبيـق عـابر لبيئـات العمـل متضـمن في مكونـات Adobe® Creative Suite® 3 والـذي يسـاعدك علـى تحديـد مكـان، تنظيم، وتصـفح الأصـول الـتي تحتاجهـا لإنشـاء محتـوى طباعـة، ويـب، فيـديو، وصـوت. يمكنــك تشــغيل Bridge مــن أي مــن مكونــات Creative Suite (ماعــدا Adobe® Acrobat® 8)، وتسـتخدمه للوصـول إلى كـل مـن نـوعي الأصـول مـن Adobe وغير Adobe.

- لفتح Adobe Bridge، قم باحد الأمور التالية:
- اختر ملف > تصفح.
- انقر أيقونة Adobe Bridge في لوحة التحكم.
- اختر كشف في Bridge من شريط الحالة.

من Adobe Bridge يمكنك القيام بأي مما يلي:

- إدارة ملفـات الصـورة، المشـهد، والصـوت: معاينـة، بحـث، ترتيـب، ومعالجـة الملفـات في Bridge بـدون فـتح التطبيقـات المنفـردة. يمكنـك أيضـاً تحريـر البيانـات الأساسـية للملفـات، واسـتخدام Bridge لوضـع ملفـات في وثائقـك، مشـاريعك، أو التراكبات.

- إدارة صـورك: إدراج وتحريـر الصـور مـن بطاقـة الكـاميرا الخاصـة بـك، قـم بتجميع صورك في رصـات، وفـتح أو إدراج ملفـات خـام الكـاميرا في Photoshop® وتحريـر إعـداداتها بـدون تشـغيل Photoshop. يمكنـك أيضـاً البحـث في مكتبـات صـور رائدة وتقوم بتنزيل صـور ليسـت لهـا حقـوق ملكيـة عـن طريـق Adobe Stock Photos.

- العمل بالأصول التي تتم إدراتها باستخدام Adobe Version Cue®.
- تنفيذ مهام آلية، مثل أوامر الحزم.
- تزامن إعدادات اللون عبر مكونات Creative Suite المدارة الألوان.
- بدء مؤتمرات حية على الويب لمشاركة سطح مكتبك ومراجعة الوثائق.

قطع العمل الفني

إنشاء وتحرير وحذف المساحات المقطوعة

تضبط مساحة القطع موضع علامة الطابعة على وثيقتك وتعرف الحدود التي يمكن تصديرها من العمل الفني. افتراضياً، يقطع Illustrator العمل الفني إلى حدود لوح الرسم، والذي تقوم بتحديده عندما تحدد ملف تخصيص وثيقة في شاشةالوثيقة الجديدة. على أي حال، يمكنك أن تختار أن تقص عملك الفني إلى مساحة قطع سابقة الإعداد أو إلى مساحة قطع مخصصة تقوم بتعريفها.

يمكنك إنشاء مساحات قطع متعددة لوثيقتك، لكن يمكن أن تكون مساحة قطع واحدة نشطة في وقت ما. عندما يكون لديك مساحات قطع متعددة معرفة، يمكنك عرضهم كلهم بتحديد أداة القطع والضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS). تكون كل مساحة قطع مرقمة لتسهيل الرجوع إليها. يمكنك تحرير مساحة قطع في أي وقت، ويمكنك تعيين مساحات قطع مختلفة في كل مرة تقوم بالطباعة أو التصدير.

تمثل محيطات مساحة القطع بخط متقطع يحيط بمساحات العمل الفني - يبدو خارج مساحة القطع غير نشطاً عندما تكون أداة مساحة القطع نشطة. يمكنك أيضاً أن تختار عرض علامة مركز، خطين متقاطعين، علامات حواف الشاشة وآمان الفيديو، والمساطر حول مساحة القطع.

<u>تعريف مساحة قطع واحدة</u>

1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتعريف مساحة قطع مخصصة باستخدام أداة مساحة القطع، حدد أداة مساحة القطع واسحب في مساحة العمل لتعرف مساحة القطع.
- لتستخدم مساحة قطع سابقة الإعداد، قم بالنقر المزدوج على أداة مساحة القطع، حدد إعداد مسبق لحجم مساحة القطع في شاشة خيارات مساحة القطع، وانقر موافق. اسحب مساحة القطع لوضعها حيث تريد.

إذا كنت تريد أن يحتوي العمل الفني على تسييل، تأكد من أنه يوجد عمل فني كافٍ خارج مستطيل مساحة القطع ليحتوي التسييل.

2. لتأكيد مساحة القطع والخروج من حالة القطع، انقر أداة مختلفة في لوحة الأدوات.

تعريف وعرض مساحات قطع إضافية

- حدد أداة مساحة القطع، ثم قم بأي من الأمور التالية:
- لإنشاء مساحة قطع جديدة، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تسحب. كل مساحة قطع لها رقم فريد في الزاوية العليا اليسرى.
- لعرض كل مساحات القطع، اضغط Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS).
- لضبط مساحة قطع كمساحة القطع النشطة، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وانقر مساحة القطع التي تريد تنشيطها.
- لتدوير بين مساحات قطع، اضغط مفتاح Alt (في Windwos) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانقر مفتاح سهم.

حذف مساحة قطع

- حدد أداة مساحة القطع، ثم قم بأحد الأمور التالية:
- لحذف مساحة القطع النشطة، انقر حذف في لوحة التحكم.
- لحذف أحد مساحات القطع المتعددة، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً لعرض كل مساحات القطع الموجودة، وانقر أيقونة الحذف في الزاوية العليا اليمنى من مساحة القطع التي تريد حذفها.
- لحذف كل مساحات القطع، انقر حذف الكل في لوحة التحكم أو اضغط مفاتيح Alt+حذف (في Windows) أو مفتاح Option+حذف (في Mac OS).

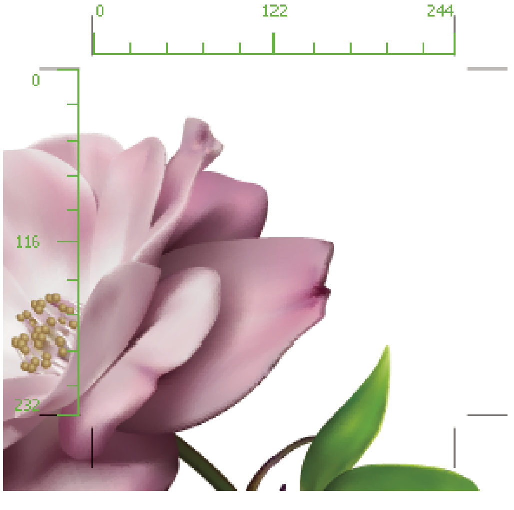
تحرير أو إزالة مساحة قطع

- حدد أداة مساحة القطع، ثم قم بأحد الأمور التالية:
- لتحرير مساحة قطع، ضع المؤشر على حافة أو زاوية من مساحة القطع وعندما يتغير المؤشر إلى سهم مزدوج الجوانب، اسحب للتعديل. أو، قم بتعيين قيم عرض وطول جديدتين في لوحة التحكم.
- لنقل مساحة القطع، ضع المؤشر في وسط مساحة قطع وعندما يتغير المؤشر إلى سهم رباعي الرؤوس اسحبه. أو يمكنك تحديدها والضغط على مفاتيح الأسهم (الضغط على العالي + مفتاح السهم للنقل بزيادات بمقدار 10نقاط)، أو تعيين قيم X و Y جديدة في لوحة التحكم.

استخدام مساطر مساحة القطع

يمكنك عرض المساطر بتحديد إظهار مساحة القطع في شاشة مساحة القطع، والتي تقوم بفتحها بالنقرالمزدوج على أداة مساحة قطع. تفيد المساطر عندما تعمل برسم مخطط له التصدير إلى الفيديو. الأعداد في المساطر تعكس بيكسلات تخص الجهاز، بغض النظر عن وحدة القياس المحددة في التفضيلات. إن نسبة أبعاد البيكسل الافتراضية في Illustrator هي 1.0 (للبيكسلات المربعة)- تتغير هذه القيمة طبقاً لإعداد مساحة القطع المسبق الذي تختاره إما في شاشة خيارات مساحة القطع أو في شاشة وثيقة جديدة.

إذا كنت تستخدم بيكسلات غير مربعة، فإن المسطرة توفر حسابات بيكسل متعلقة بالجهاز أسهل. على سبيل المثال، إذا قمت بتعييين مساحة قطع 100× 100 من نقاط Illustrator، وتريد أن تعرف حجم البيكسلات المعتمدة على الجهاز قبل تصدير الملف للاستخدام في شاشة عريضة NTSC DV، فيمكنك ضبط مسطرة مساحة القطع في Illustrator لتستخدم نسبة أبعاد بيكسل 1.2 (للبيكسلات العريضة) وستعكس المسطرة التغيير وتعرض مساحة القطع على هيئة 83×100 بيكسل (1.2/100=83.333).



مساحة قطع بمساطر

1. قم بالنقر المزدوج على أداة مساحة قطع في لوحة الأدوات.
2. حدد إظهار مساطر مساحة القطع واضبط قيمة لنسبة أبعاد البيكسل.

خيارات مساحة القطع

تفتح شاشة خيارات مساحة القطع بالنقر المزدوج على أداة مساحة القطع. يمكنك أيضاً تعيين العديد من تلك الخيارات في لوحة التحكم عندما تكون أداة مساحة القطع نشطة.

الإعداد المسبق يحدد أبعاد مساحة القطع. تضبط تلك الإعدادات نسبة أبعاد البيكسل بالشكل المناسب لمخرجات معينة.

العرض والطول تحدد حجم مساحة القطع.

حفظ النسَب يبقي نسبة الأبعاد الخاصة بمساحة القطع بدون تغيير إذا قمت بتغيير حجم مساحة القطع يدوياً.

س و ص: موقع يحدد موضع مساحة القطع طبقاً لمساطر مساحة عمل Illustrator. لعرض تلك المساطر، اختر عرض > إظهار المساطر.

إظهار علامة المركز يعرض نقطة في مركز مساحة القطع.

إظهار علامات الهدف تعرض خطوط متقاطعة في مركز كل جانب من مساحة القطع.

إظهار المساحات الآمنة للفيديو يعرض أدلة تمثل المساحات التي تقع في حدود المساحة المرئية من الفيديو. تريد أن تحتفظ بكل النص ويجب أن يكون الرسم مرئياً لكل المستخدمين داخل المساحات الآمنة للفيديو.

إظهار حافة الشاشة يعرض أدلة تمثل حافة شاشة الفيديو.

إظهار مساطر مساحة القطع يعرض مساطر حول مساحة القطع. إن نقطة الصفر لتلك المساطر تكون في الزاوية العليا اليسرى، كما هو الحال مع مساطر الفيديو. تحدد الأبعاد المعكوسة بقيمة في مربع مسطرة نسبة أبعاد البيكسل.

مسطرة نسبة أبعاد البيكسل تحدد نسبة أبعاد البيكسل المستخدمة في المساطر.

منطقة الخفوت خارج مساحة القطع تعرض المساحة خارج مساحة القطع بتظليل أغمق من المساحة داخل مساحة القطع عندما تكون أداة القطع نشطة.

تحديث أثناء السحب يبقي المساحة خارج مساحة القطع أغمق وأنت تسحب لتغيير حجم مساحة القطع. إذا لم يكن محدداً، فإن المساحة الخارجية تعرض بنفس اللون مثل داخل مساحة القطع أثناء تغيير الحجم.

مناطق القطع تبين كم مساحات القطع الموجودة.

تعيين كيفية قطع عمل فني للطباعة

1. اختر ملف > طباعة.
2. قم بتحديد إعداد على الجانب الأيسر من شاشة الطباعة.
3. لقطع عمل فني إلى، قم بتعيين ما إذا كنت تقطع العمل الفني إلى لوح الرسم، أو إلى المربع المحيط بكل العمل الفني في الوثيقة، أو مساحة القطع المعرفة.

إذا كنت تريد أن تقطع العمل الفني إلى مساحة القطع، يجب عليك أن تعرف مساحة القطع أولاً.

تعيين علامات قطع للقص أو المحاذاة

بالإضافة إلى تعيين كيفية عمل قطع العمل الفني، يمكنك أيضاً إنشاء واستخدام مجموعات متعددة من علامات القطع ضمن عملك الفني. تشير علامات القطع إلي إين تريد أن تقطع الورقة المطبوعة. تفيد علامات القطع عندما تريد أن تنشئ علامات حول كائنات متعددة على صفحة ما- على سبيل المثال، عند طباعة فرخ من بطاقات الأعمال. تكون أيضاً مفيدة لمحاذاة عمل Illustrator الفني الذي قمت بتصديره إلى تطبيق آخر.

تختلف علامات القطع عن مساحة القطع فيما يلي:

- تعين مساحات القطع حدود ما يطبع من العمل الفني، بينما علامات القطع لا تؤثر في المنطقة المطبوعة على الإطلاق.
- يمكنك تنشيط مساحة قطع واحدة فقط في وقت ما، بينما يمكنك إنشاء وعرض علامات قطع متعددة.
- تتم الإشارة لمساحة القطع بعلامات مرئية لكن غير مطبوعة، بينما علامات القطع تكون مطبوعة بأسود التسجيل (بحيث تطبع على كل لوح فصل، مثل علامات الطابعة).

ملاحظة: لا تستبدل علامات القطع علامات القطع المنشأة باستخدام خيارات العلامات والتسييل في شاشة الطباعة أو باستخدام أمر الكائن > مساحة القطع > عمل.

<u>إنشاء علامات قطع حول كائن</u>

1. حدد الكائن أو الكائنات.
2. اختر مرشح > إنشاء > علامات قطع.

<u>حذف علامات قطع</u>

- حدد علامة القطع واضغط مفتاح الحذف.

<u>استخدام علامات القطع اليابانية النمط</u>

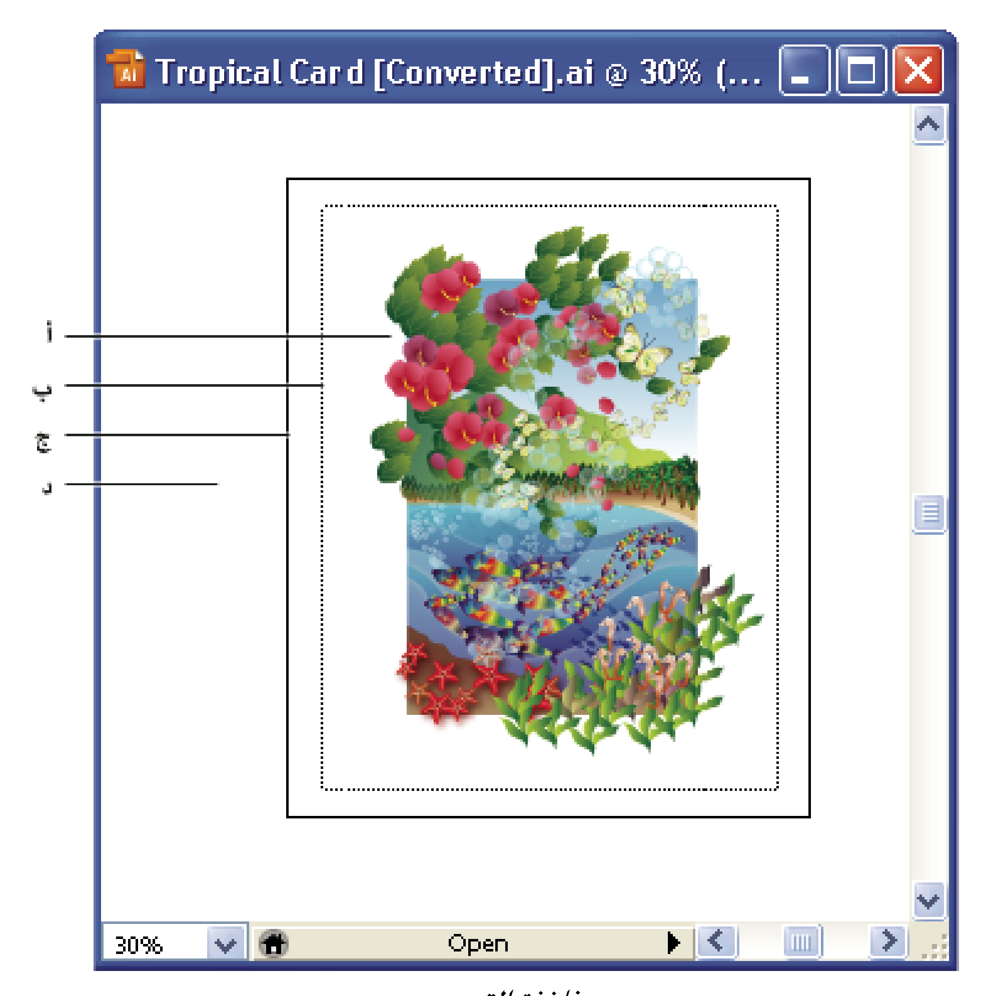
علامات القطع اليابانية النمط لها خطوط مزدوجة، والتي تعرف بصرياً قيمة تسييل بمقدار 8.5 نقطة (3 مليمتر).

1. اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Mac OS).
2. حدد استخدام علامات القطع اليابانية، ثم انقر موافق.

عرض العمل الفني

نظرة عامة على لوح الرسم

يمثل لوح الرسم المنطقة التي تحتوي العمل الفني المطبوع بأكمله. على أي حال، فإن أبعاد لوح الرسم ليس بالضرورة أن تتطابق مع حجم الصفحة الحالي. على سبيل المثال، قد يكون لوح رسمك 10×20 بوصة بينما تكون إعدادات طباعتك تحدد ورقة 2/8 × 11 بوصة، أو 864×480 بيكسل. يمكنك عرض حدود الصفحة بالتناسب مع لوح الرسم بإظهار تقسيم الصفحة (عرض > إظهار تقسيم الصفحة). عندما يكون تقسيم الصفحة في حالة تشغيل، فإن المساحات المطبوعة وغير المطبوعة يتم تمثيلها بسلاسل من الخطوط الصلبة والمنقطة بين الحافة الخارجية من النافذة والمساحة المطبوعة من الصفحة.



نافذة التصميم

أ. مساحة مطبوعة

ب. مساحة غير مطبوعة

ج. حافة الصفحة

د. لوح الرسم

تكون المساحة المطبوعة محدودة بخطوط منقطة داخلية وتمثل الجزء من الصفحة الذي يمكن أن تطبعه الطابعةالمحددة. العديد من الطابعات لا يمكنها أن تطبع إلى حافة الورقة.

تقع المساحة غير المطبوعة بين مجموعتين من الخطوط المنقطة التي تمثل أي هامش غير مطبوع من الصفحة.

يشار إلى حافة الصفحة بالمجموعة الخارجية من الخطوط المنقطة.

يكون لوح الرسم محدود بخطوط صلبة ويمثل أقصى مساحة مطبوعة. لإخفاء حدود لوح الرسم، اختر عرض > إخفاء لوح الرسم.

مساحة التجريب هي المساحة الموجودة خارج لوح الرسم الذي يمتد إلى حافة نافذة بمساحة 227 بوصة مربعة. تمثل مساحة التجريب فراغ يمكنك فيه إنشاء، تحرير، وتخزين عناصر العمل الفني قبل نقلهم إلى لوح الرسم. الكائنات الموضوعة على مساحة التجريب تكون مرئية على الشاشة، لكنها لا تطبع.

تغيير حجم ولون لوح الرسم

1. اختيار الملف > إعداد الوثيقة
2. من القائمة في أعلى يسار نافذة إعداد الوثيقة، قم بأي مما يلي:

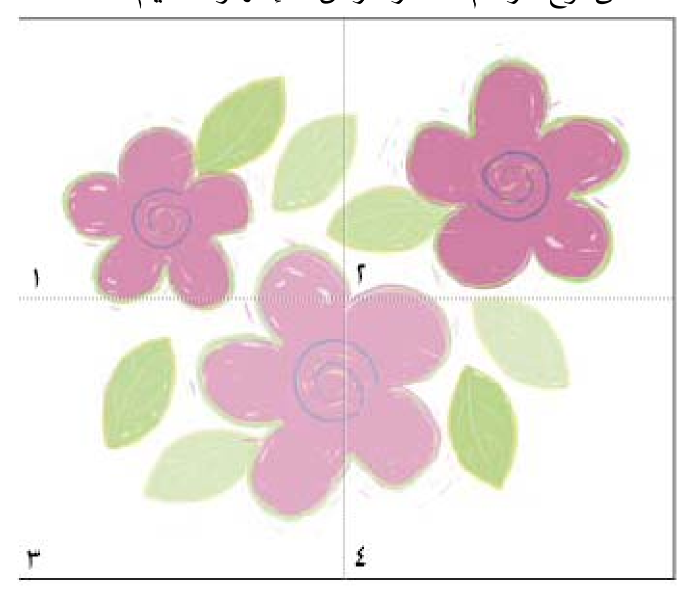
- لتغيير حجم لوح الرسم، اختر لوح الرسم، ثم اضبط حجم واتجاه لوح الرسم.
- لتغيير لون لوح الرسم، اختر الشفافية. حدد محاكاة الورق الملون، انقر حامل اللون الأعلى، وحدد لون جديد باستخدام شاشة اللون.

يتيح لك تغيير لون لوح الرسم عرض وثيقتك كما ستبدو عند الطباعة على ورق ملون. على سبيل المثال، إذا قمت برسم كائن أزرق على خلفية صفراء، فإن الكائن يبدو أخضر. تنفذ المحاكاة فقط عندما تكون شبكة الشفافية غير ظاهرة.

حول تجانب الصفحات

افتراضياً، يطبع Illustrator عملك الفني على فرخ واحد من الورق. على أي حال، إذا كان العمل الفني أكبر من أحجام الصفحة المتوفرة على طابعتك، يمكنك الطباعة على أفرخ متعددة من الورق.

تقسيم لوح الرسم لملائمة أحجام الصفحة المتوفرة في الطابعة يسمى التقسيم. يمكنك أن تختار خيار للتقسيم في قسم الإعداد من شاشة الطباعة. لعرض حدود تقسيم الصفحة على لوح الرسم، اختر عرض > إظهار تقسيم الصفحة.



لوح رسم مقسم إلى أقسام صفحة

عندما تقوم بتقسيم لوح الرسم إلى تقسيمات صفحة متعددة، فإن الصفحات يتم ترقيمها من اليسار إلى اليمين ومن الأعلى إلى الأسفل، بداية من صفحة 1. تظهر أرقام الصفحات تلك على الشاشة من أجل مرجعيتك فقط، لكنها لا تطبع. تتيح لك الأرقام طباعة كل الصفحات في الملف أو تعيين صفحات معينة للطباعة.

تكبير أو تصغير

يوجد طرق متعددة لتكبير وتصغير العمل الفني.

- تحديد أداة العدسة . يصبح المؤشر عدسة تكبير بها علامة زائد في مركزها. انقر مركز المساحة التي تريد تكبيرها، أو ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانقر مركز المساحة الذي تريد تقليلها. كل نقرة تكبر أو تصغر العرض إلى النسبة سابقة الإعداد السابقة.
- حدد أداة التكبير واسحب مستطيل منقط، يسمى مستطيل التحديد، حول المساحة التي تريد تكبيرها. لنقل مستطيل التحديد حول العمل الفني، ابق قضيب المسافة مضغوطاً، واستمر في السحب لتنقل مستطيل التحديد إلى موضع جديد.
- اختر عرض > تكبير أو عرض > تصغير. كل نقرة تكبر أو تصغر العرض إلى النسبة سابقة الإعداد التالية.
- اضبط مستوى التكبير عند الزاوية السفلى اليسرى من النافذة الرئيسية أو في لوحة المتصفح.
- لعرض الملف بنسبة 100٪، اختر عرض > الحجم الحقيقي، أو قم بالنقر المزدوج على أداة العدسة.
- لتغيير العرض ليلائم نافذة الوثيقة، اختر عرض، > تصغير مناسب، أو قم بالنقر المزدوج على أداة اليد.

نقل مساحة العرض

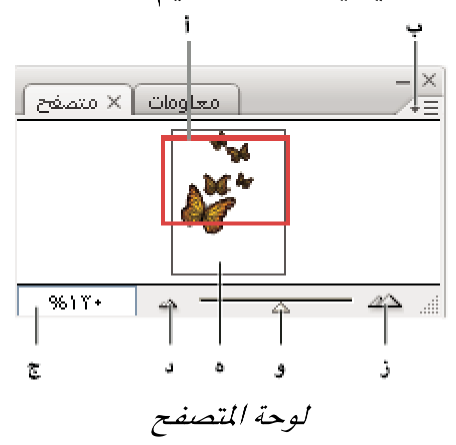
يمكنك إحضار مساحة مختلفة من لوح الرسم إلى العرض بعمل أي مما يلي:

- حدد أداة اليد ، واسحب بالاتجاه الذي تريد أن ينتقل إليه العمل الفني.
- في لوحة المستكشف، انقر المساحة من عرض المصغر الذي تريد أن تعرضه في نافذة التصميم. بدلاً من ذلك، اسحب مساحة عرض الوسيط (المربع الملون) إلى مساحة مختلفة من عرض المصغر.

لتعيين جودة العرض عند استخدام أداة اليد ، اختر تحرير > تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Mac OS). اسحب منزلق أداة اليد الأيسر لتحسن من جودة العرض عندما تقوم بنقله باستخدام أداة اليد ، أو إلى اليمين لتحسن من السرعة التي يمكنك بها نقل العرض بأداة اليد.

نظرة عامة على لوحة المتصفح

تستخدم لوحة المتصفح (نافذة > المتصفح) لتغير عرض عملك الفني بسرعة باستخدام عرض مصغر. المربع الملون في المتصفح (يسمى مساحة عرض الوسيط) ترادف المساحة المعروضة حالياً في نافذة التصميم.



لوحة المتصفح

أ. عرض مصغر العمل الفني

ب. زر قائمة اللوحة

ج. مربع التكبير

د. زر التصغير

هـ. مساحة معاينة الوسيط

و. منزلق التكبير

ز. زر التكبير

يمكنك تخصيص لوحة التصفح بالطرق التالية:

- لعرض العمل الفني خارج حدود لوح الرسم في لوحة المتصفح، انقر عرض لوح الرسم/مساحة القطع فقط من قائمة اللوحة لتلغي تحديدها.
- لتغيير لون مساحة عرض الوسيط، حدد خيارات اللوحة من قائمة اللوحة. حدد لون سابق الإعداد من قائمة اللون، أو قم بالنقر المزدوج على مربع اللون لتختار لون مخصص.
- لعرض خط متقطع في الوثيقة على هيئة خطوط صلبة في لوحة المتصفح، حدد خيارات من قائمة اللوحة وحدد رسم خطوط متقطعة على هيئة خطوط صلبة.
- لتعيين الحجم الذي يستبدل عنده النص بشريط رمادي في لوحة المتصفح، حدد خيارات اللوحة من قائمة اللوحة وقم بإدخال حجم خط في مربع المكافئة:

عرض عمل فني على هيئة حدود خارجية

بشكل افتراضي، يضبط Adobe Illustrator العرض بحيث يعاين كل العمل الفني باللون. على أي حال، يمكنك اختيار أن تعرض العمل الفني بحيث تكون الحدود الخارجية (أو المسارات) مرئية. عرض العمل الفني بدون خصائص طلاء يسرع الوقت المستغرق لإعادة رسم الشاشة عند العمل بعمل فني معقد.

في حالة الحدود الخارجية، فإن الملفات المرتبطة تعرض افتراضياً على هيئة مربعات حدود خارجية بعلامة × في داخلها. لعرض محتويات الملفات المرتبطة، اختر ملف > إعداد الوثيقة، اختر لوح الرسم في قمة الشاشة وحدد إظهار الصور بالحدود الخارجية.

- لعرض كل العمل الفني على هيئة الحدود الخارجية، اختر عرض > حدود خارجية. اختر عرض > معاينة للرجوع إلى معاينة العمل الفني بالألوان.
- لعرض كل العمل الفني في طبقة ما على هيئة حدود خارجية، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) على أيقونة العين للطبقة في لوحة الطبقات. انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مرة أخرى للرجوع إلى معاينة

العمل الفني بالألوان. يكون لأيقونة العين مركز مفرغ عندما يكون عرض الحد الخارجي متاحاً ومركز معبأ عندما يكون عرض المعاينة متاحاً.

- لعرض كل العناصر الموجودة في طبقات حدود خارجية، انقر مع الضغط على مفاتيح Alt+Ctrl (في Windows) أو مفاتيح Option+Command (في Mac OS) على أيقونة العين للطبقة المحددة. بدلاً من ذلك، حدد حدود خارجية للآخرين من قائمة لوحة الطبقات.

يمكنك ارجاع كل العناصر في لوحة الطبقات إلى صيغة المعاينة باختيار معاينة كل الطبقات من قائمة لوحة الطبقات.

استخدام نوافذ متعددة وعروض

يمكنك فتح نوافذ متعددة لوثيقة واحدة في نفس الوقت. كل نافذة لها إعدادات عرض مختلفة. على سبيل المثال، يمكنك ضبط نافذة واحدة بحيث تكون مكبرة جداُ لعمل عمل عن قرب على بعض الكائنات وإنشاء نافذة أخرى أقل تكبيراً لوضع تلك الكائنات على الصفحة.

(في Windows) يمكنك ترتيب نوافذ مفتوحة لتناسب احتياجاتك، باستخدام خيارات من قائمة النافذة. يعرض التتالي نوافذ مرصوصة ونزولاً من الشاشة الأعلى اليسرى إلى الأسفل اليمنى؛ تقسيم يعرض النوافذ متجاورة الحواف؛ ترتيب الأيقونات ينظم النوافذ المصغرة ضمن نافذة البرنامج.

البديل لإنشاء نوافذ متعددة هو إنشاء عروض متعددة. يمكنك إنشاء وتخزين حتى 25 عرض لكل وثيقة.

تختلف النوافذ المتعددة عن العروض المتعددة فيما يلي:

- يتم تخزين العروض المتعددة مع الوثيقة، بينما لا يتم ذلك مع النوافذ المتعددة.
- يمكن عر ض النوافذ المتعددة في نفس الوقت.
- يمكن أن تظهر العروض المتعددة في نوافذ مفتوحة متعددة لعرضهم. تغيير عرض ما يغير النافذة الحالية، لكنها لا تفتح نافذة جديدة.

إنشاء نافذة جديدة

- اختر نافذة > نافذة جديدة.

إنشاء عرض جديد

- قم بإعداد العرض كما تريد ، ثم اختر عرض > عرض جديد ، قم بإدخال اسم للعرض الجديد ، وانقر موافق.

إعادة تسمية أو حذف عرض

- اختر عرض > تحرير العروض.

الانتقال بين العروض

- حدد اسم عرض من أسفل قائمة العرض.

معاينة العمل الفني في وسيط إخراجه النهائي

يوفر Illustrator الطرق التالية لمعاينة كيف ستبدو معالم العمل الفني عند طباعته أو عرضه على الويب أو أجهزة متنقلة:

حالة معاينة الطباعة الفوقية (عرض > معاينة الطباعة الفوقية) يوفر "معاينة الحبر" التي تقارب كيفية ظهور المزج، الشفافية، والطباعة الفوقية في مخرجات مفصولة ألوانها.

حالة معاينة البيكسل (عرض > طباعة فوقية > معاينة البيكسل) يقارب كيف سيظهر العمل الفني عندما يتم تنقيطه وعرضه على متصفح الويب.

لوحة معاينة التسوية (نافذة > معاينة التسوية) يبرز مساحات من العمل الفني التي تطابق فئة معينة للتسوية عندما تحفظ أو تطبع.

البروفات الإلكترونية تقدر كيف ستظهر ألوان الوثيقة على نوع معين من الشاشات أو أجهزة المخرجات.

صقل الحواف يعطي للكائنات المتجهة مظهر أنعم على الشاشة ويوفر فكرة أفضل لكيفية ظهور العمل الفني عندما يطبع على طابعة PostScript®. يكون الصقل مفيداً لأن دقة وضوح الشاشة محدودة ومحدودة نسبياً ، لكن العمل الفني المتجه يطبع عادة بدقة وضوح عالية. لتشغيل الصقل، اختر تحرير > تفضيلات >

عامة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS)، وحدد صقل العمل الفني.

Device Central (ملف > Device Central) يتيح لك معاينة كيف ستبدو وثيقتك على هاتف أو جهاز جوال معين.

المساطر، الشبكات، والأدلة

استخدام المساطر

تساعدك المساطر على وضع وقياس الكائنات بدقة في نافذة التصميم. تظهر المساطر في الجوانب العليا اليسرى من نافذة التصميم. تسمى النقطة التي يظهر عندها الصفر في كل مسطرة نقطة أصل المسطرة. نقطة أصل المسطرة الافتراضي يكون في الزاوية السفلى اليسرى من لوح الرسم.

- لعرض تلك المساطر، اختر عرض > إظهار المساطر.
- لإخفاء تلك المساطر، اختر عرض > إخفاء المساطر.
- لتغيير نقطة أصل المسطرة، انقل المؤشر إلى الزاوية العليا اليسرى من نافذة التصميم حيث تتقاطع المساطر، واسحب المؤشر إلى حيث تريد أن تكون نقطة الأصل الجديدة.

وأنت تسحب، تشير علامة الهدف في النافذة وفي المساطر إلى تغيير نقطة أصل المسطرة.

ملاحظة: تغيير نقطة أصل المسطرة يؤثر على تقسيم الحشو.

- لاسترجاع نقطة الأصل الافتراضية للمسطرة، قم بالنقر المزدوج على الزاوية العليا اليسرى من نافذة التصميم حيث تتقاطع المساطر.

ملاحظة: تتوفر المساطر أيضاً لمساحات القطع المنفردة. لضبط مساطر حول مساحات القطع، قم بالنقر المزدوج على أداة قطع لفتح شاشة خيارات مساحة القطع، وحدد إظهار مساطر مساحة القطع.

تغيير وحدة القياس

الوحدة الافتراضية للقياس في Illustrator هي النقاط (النقطة تساوي .3528 مليمتر). يمكنك تغيير الوحدة التي ييستخدمها Illustrator للقياسات العامة، والحدود، والكتابة. يمكنك تخطي الوحدة الافتراضية أثناء إدخال القيم في المربعات.

- لتغيير وحدة القياس الافتراضية، اختر تحرير > تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Mac OS)، ثم حدد وحدات في خيارات العامة، الحد، والكتابة. إذا كان إظهار الخيارات الآسيوية محددا في تفضيلات الكتابة، يمكنك أيضاً تحديد وحدة خاصة للكتابة الآسيوية.

ملاحظة: يؤثر خيار القياس "العام" على المساطر، لقياس المسافة بين النقاط، نقل وتحويل الكائنات، إعداد مسافات الشبكات والأدلة، وفي إنشاء الأشكال.

- لضبط وحدة عامة للقياس للوثيقة الحالية، اختر ملف > إعداد الوثيقة، حدد لوح الرسم من القائمة في أعلى يسار شاشة إعداد الوثيقة، اضبط وحدة القياس التي تريد أن تستخدمها، وانقر موافق.
- لتغيير وحدة القياس عند إدخال قيمة في مربع، اتبع القيمة بأي من الاختصارات التالية: بوصة، بوصات، in، مليمترات، مليمتر، مم، mm، Q (Qs) تساوي 0.25 مليمتر، سنتيمترات، سنتيمتر، سم، نقاط، p، pt، بيكا، pc، بيكسل، بيكسلات، و px.
- عند خلط بيكات ونقاط، يمكنك إدخال قيم على هيئة XpY، حيث X و Y هي عدد البيكا والنقاط (على سبيل المثال، p612 من أجل 12 بيكا، 6 نقاط).

استخدام الشبكة

تظهر الشبكة خلف عملك الفني في نافذة التصميم، ولا تطبع.

- لتستخدم الشبكة، اختر عرض > إظهار الشبكة.
- لإخفاء الشبكة، اختر عرض > إخفاء الشبكة.
- لجذب الكائنات إلى خطوط الشبكة، اختر عرض > انجذاب إلى الشبكة، حدد الكائن الذي تريد أن تنقله، واسحبه إلى المكان المرغوب.

عندما تكون حدود الكائن على بعد 2 بيكسل من خط الشبكة، فإنه ينجذب إلى النقطة.

ملاحظة: عندما يكون خيار عرض > معاينة البيكسل محدداً، فإن الإنجذاب إلى الشبكة يتغير إلى الإنجذاب إلى البيكسل.

لتعيين المسافات بين خطوط الشبكة، نمط الشبكة (الخطوط والنقاط)، لون الشبكة، أو إذا ما كانت الشبكة تظهر أمام أو خلف العمل الفني، اختر تحرير > تفضيلات > أدلة وشبكة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > أدلة وشبكة (في Mac OS).

استخدام الأدلة

الأدلة تساعدك على محاذاة كائنات النص والرسوم. يمكنك إنشاء أدلة المسطرة (خطوط مستقيمة رأسية أو أفقية) وكائنات الدليل (كائنات متجهة تقوم بتحويلها إلى أدلة). مثل الشبكة، فإن الأدلة لا تطبع.

يمكنك أن تختار بين نمطين للأدلة-النقاط والخطوط- ويمكنك تغيير لون الأدلة باستخدام أي من ألوان الدليل السابقة التعريف أو ألوان تقوم بتحديدها باستخدام لاقط الألوان. بشكل افتراضي، تكون الأدلة غير مؤمنة بحيث يمكنك نقلهم، تعديلهم، حذفهم، أو ارتدادهم، لكن يمكنك أن تختار أن تقوم بتأمينهم في موضع معين.

- لإظهار أو إخفاء الأدلة، اختر عرض > الأدلة > إظهار الأدلة أو عرض > الأدلة > إخفاء الأدلة.
- لتغيير إعدادات دليل، اختر تحرير > تفضيلات > الأدلة والشبكة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > الأدلة والشبكة (في Mac OS).
- بتأمين الأدلة، حدد عرض > أدلة > تأمين الأدلة.

إنشاء الأدلة

1. إذا لم تكن المساطر ظاهرة، اختر العرض > إظهار المساطر.
2. ضع المؤشر على المسطرة اليسرى من أجل دليل رأسي أو على المسطرة العلوية من أجل دليل أفقي.
3. اسحب الدليل إلى موضعه.

يمكنك أيضاً تحويل كائنات متجهة إلى أدلة بتحديدهم واختيار عرض > الأدلة > عمل أدلة.

- لجعل العمل بأدلة متعددة أسهل، قم بنقلهم إلى طبقة مستقلة.

نقل، حذف، أو إطلاق الأدلة

1. إذا كانت الأدلة مؤمنة، حدد عرض > أدلة > تأمين الأدلة.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقل الدليل بالسحب أو بالنسخ.
- حذف الدليل بضغط قضيب المسافة (في Windows) أو مفتاح الحذف في (Mac OS)، أو باختيار تحرير > قص أو تحرير > مسح.
- حذف كل الأدلة مرة واحدة باختيار عرض > الأدلة > مسح الأدلة.
- إطلاق الأدلة، يعيدها إلى كائن رسم عادية، بتحديد الدليل واختيار العرض > الأدلة > إطلاق الأدلة.

انجذاب الكائنات إلى نقاط ربط وأدلة

1. اختر عرض > انجذاب إلى نقطة.
2. حدد الكائن الذي تريد نقله، وضع المؤشر على النقطة التي تريد محاذاتها مع نقاط الربط والأدلة بدقة.

هـام: عنـد الانجـذاب إلى نقطـة مـا ، فـإن محـاذاة الانجـذاب تعتمـد علـى موضـع المؤشر ، وليس حواف الكائن المجعد.

3. اسحب الكائن إلى الموضع المرغوب.

عندما يصبح المؤشر على بعد 2 بيكسل من نقطة الربط، فإنه ينجذب إلى النقطة. يتغير المؤشر من رأس سهم معبئة إلى رأس سهم مفرغة عندما يظهر انجذاب.

حول الأدلة الذكية

الأدلة الذكية هي أدلة انجذاب مؤقتة تساعدك على إنشاء، محاذاة، تحرير، وتحويل الكائنات بالتناسب مع كائنات أخرى. لتنشيط الأدلة الذكية، اختر عرض > أدلة ذكية.

يمكنك استخدام الأدلة الذكية بالطرق التالية:

- عندما تقوم بإنشاء كائن باستخدام القلم أو أدوات الشكل، استخدم الأدلة الذكية لوضع نقطة ربط جديدة بالنسبة لكائن موجود.
- عندما تنقل كائن ما ، استخدم الأدلة الذكية لمحاذاة مؤشرك لأدلة البناء والمسارات الموجودة. تبنى المحاذاة على موضع المؤشر، وليس حواف الكائن، تأكد من نقر النقطة التي تريد المحاذاة لها بدقة.
- عندما تقوم بتحويل كائن، فإن الأدلة الذكية تظهر لتساعد في التحويل.

يمكنك تغيير متى وكيف تظهر الأدلة الذكية بإعداد تفضيلات الدليل الذكي.

ملاحظة: عندما يكون الانجذاب إلى الشبكة في حالة تشغيل، فلا يمكنك استخدام الأدلة الذكية (حتى إذا كان أمر القائمة محدداً).

<u>تفضيلات الدليل الذكي</u>

اختر تحرير > تفضيلات > أدلة ذكية وشرائح (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > أدلة ذكية وشرائح لضبط التفضيلات التالية:

- تلميحات العناوين النصية تعرض معلومات عن الموضع المنجذب له المؤشر حالياً (مثل مركز) وأنت تتعامل مع المؤشر.
- أدلة البناء تعرض خطوط أدلة في الملف وأنت تستخدم أدلة ذكية.
- أدوات التحويل تعرض معلومات عند قياس، تدوير، وإمالة الكائنات.
- تمييز كائن يبرز الكائن الموجود أسفل المؤشر وأنت تسحب حوله.
- الزوايا يضبط الزوايا التي تريد أن ترسم الأدلة بها من نقاط ربط كائن قريب. يمكنك ضبط حتى ستة زوايا. اكتب زاوية في مربع الزوايا المحددة، حدد مجموعة من الزوايا من قائمة الزوايا، أو حدد مجموعة من الزوايا من القائمة وقم بتغيير أحد القيم في المربع لتخصص مجموعة من الزوايا. تعكس المعاينة إعداداتك.
- تفاوت الانجذاب يحدد عدد النقاط التي يجب أن أن يكون عندها المؤشر من كائن آخر من أجل أن تعمل الأدلة الذكية.

قياس المسافة بين الكائنات

تحسب أداة القياس المسافة بين نقطتين وتعرض النتائج في لوحة المعلومات.

1. حدد أداة القياس .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر النقطتين لتقيس المسافة بينهم.
- انقر النقطة الأولى واسحب إلى النقطة الثانية. اسحب مع الضغط على العالي لتحافظ على زيادات بمضاعفات 45°.

تظهر لوحة المعلومات المسافات الأفقية والرأسية من المحاور x و y، المسافات الأفقية والرأسية المطلقة، المسافات الإجمالية، والزاوية المقاسة.

نظرة عامة على لوحة المعلومات

تستخدم لوحة المعلومات (نافذة > معلومات) للحصول على معلومات عن المساحة الموجودة أسفل المؤشر وعن الكائنات المحددة.

- عندما يكون الكائن محدداً وأداة التحديد نشطة، فإن لوحة المعلومات تعرض إحداثيات الكائن x و y، العرض (W)، والطول (H). تتأثر قيم العرض والطول باستخدام خيار استخدام حدود المعاينة في التفضيلات العامة. عندما تكون حدود المعاينة محددة، فإن Illustrator يتضمن عرض الحد (وخصائص أخرى مثل الظلال المسقطة) في أبعاد الكائن. عند عدم تحديد خيار حدود المعاينة، فإن Illustrator يقيس الأبعاد المعرفة بمسار الكائن المتجهة.

- عندما تستخدم أداة القلم أو أداة التدرج، أو عندما تنقل تحديد، فإن لوحة المعلومات تعرض التغيير في W) x)، والتغيير في H) y)، و المسافة (D)، والزاوية ⊿ وأنت تسحب.

- عندما تستخدم أداة العدسة، تعرض لوحة المعلومات إحداثيات معدل التكبير الـ x و y بعد إطلاق زر الماوس.

- عندما تسخدم أداة القياس، تعرض لوحة المعلومات نسبة تغيير في العرض (W) والطول(H) والعرض الجديد (W) والطول (H) بعد إنتهاء القياس. عندما تستخدم أدوات التدوير والانعكاس، تعرض لوحة المعلومات إحداثيات مركز الكائن وزاوية التدوير⊿ أو الانعكاس⊿ .

- عندما تستخدم أداة الإمالة، فإن لوحة المعلومات تعرض إحداثيات مركز الكائن، زاوية محور الأمالة⊿ ، ومقدار الإمالة⊿ .

- عندما تستخدم أداة فرشاة الطلاء، فإن لوحة المعلومات تعرض إحداثيات x و y واسم الفرشاة الحالية.

- حدد إظهار الخيارات من قائمة اللوحة أو انقر السهم المزدوج على صفحة اللوحة لإظهار القيم من أجل ألوان التعبئة والحد للكائن المحدد واسم أي حشو، تدرج، أو صبغة مطبقة على الكائن المحدد.

ملاحظة: إذا قمت بتحديد كائنات متعددة، فإن اللوحة تعرض فقط المعلومات ذات الاسم نفسه لكل الكائنات المحددة.

إعداد التفضيلات

حول التفضيلات

التفضيلات هي خيارات لكيف تريد أن يعمل Illustrator، بما في ذلك تلك الخاصة بالعرض، الأدوات، وحدات المسطرة، ومعلومات التصدير. يتم حفظ تفضيلاتك في ملف يسمى AIPrefs (في Windows) أو Adobe Illustrator Prefs (في Mac OS)، والتي يتم تشغيلها كل مرة تقوم فيها بتشغيل Illustrator. لاسترجاع إعدادات Illustrator الافتراضيةن يمكنك إزالة أو إعادة تسمية ملف التفضيلات وإعادة تشغيل Illustrator. يمكن أن يكون ذلك مفيداً إذا واجهت مشاكل مع التطبيق.

ملاحظة: إن إزالة مجلد إعدادات Adobe Illustrator CS3 بأكمله هي عملية آمنة. يحتوي هذا المجلد على تفضيلات متنوعة يمكن إعادة توليدها.

تضبط تفضيلات في شاشة التفضيلات. لفتح شاشة التفضيلات، اختر تحرير > تفضيلات (في Windows) أو llustrator > تفضيلات (في Mac OS)، متبوعة بنوع التفضيلات الذي تريد. للانتقال إلى خيارات أخرى في شاشة التفضيلات، حدد خياراً من القائمة في أعلى يسار شاشة التفضيلات. يمكنك أيضاً نقر التالي لعرض الخيارات التالية، أو انقر سابق لعرض الخيارات السابقة.

حول برامج الإضافات

مركبات الإضافة هي برامج تضيف مزايا إلى Adobe Illustrator. يأتي عدد من إضافات التأثيرات الخاصة مع برنامجك ويتم تثبيتها آلياً في مجلد الإضافات داخل مجلد Illustrator.

يمكنك تثبيت أي إضافة تجارية مصممة للاستخدام مع Photoshop أو Illustrator. لتثبيت مكون إضافة من Adobe Systems، استخدم المثبت إذا تم توفيره. وإلان فقم بسحب نسخة من المكون إلى مجلد الإضافات داخل مجلد

Illustrator. ثم قم بإعادة تشغيل Illustrator لكي يظهر تأثير الإضافة. لتثبيت مكون إضافة من طرف خارجي، اتبع تعليمات التثبيت التي جاءت مع مكون الإضافة.

ملاحظة: الهيكل المفتوح من برنامج Adobe Illustrator يتيح للمطورين من خارجAdobe إنشاء مزايا يمكن الوصول إليها من داخل Adobe Illustrator. إذا كنت مهتماً بإنشاء مكونات إضافات متوافقة مع Adobe Illustrator.

الاسترجاع، التراجع، والأتمتة

التراجع وإعادة التغييرات

تتيح لك أوامر التراجع والإعادة أن تقوم بالتراجع أو إعادة العمليات، متيحاً لك تصحيح الأخطاء وأنت تعمل. يمكنك التراجع أو إعادة عملية بعد أن تقوم بتحديد أمر حفظ (لكن ليس إذا قمت بإغلاق الملف وقمت بإعادة فتحه).

- اختر تحرير > تراجع أو تحرير > إعادة.

يمكنك التراجع عن عدد لا نهائي من العمليات (حسب الذاكرة) بتكرار اختيار أمر التراجع. إذا كانت العملية لا يمكن التراجع عنها، سيكون أمر التراجع غير نشط.

الارتداد إلى آخر إصدار تم حفظه

يمكنك ارتداد ملف إلى آخر إصدار محفوظ (لكن ليس إذا قمت بإغلاقه ثم قمت بإعادة فتح الملف). لا يمكنك التراجع عن تلك العملية.

- اختر ملف > ارتداد.

أتمتة المهام

تصميم الرسومات هو حقل متميز بالإبداع، لكن هناك جوانب للعمل الحقيقي للتصميم التي يمكن أن تكون تكرارية. في الحقيقة، قد تلاحظ أن الوقت الذي تستغرقه لوضع أو استبدال الصور، تصحيح الأخطاء، وتحضير الملفات للطباعة العرض على الويب غالباً ما يقلل الوقت المتوفر لديك للقيام بالعمل الفني.

يوفر Illustrator طرق متنوعة لأتمتة المهام التكرارية التي يجب أن تقوم بها، تاركاً المزيد من الوقت للتركيز على الجوانب الأبداعية من عملك.

العملية هي سلسلة من المهام المسجلة أثناء استخدام تطبيق Illustrator- أوامر القوائم، خيارات الأداة، تحديد الكائنن وهكذا. عندما تقوم بتشغيل عملية، فإن Illustrator ينفذ كل المهام المسجلة عنك.

يوفر Illustrator عمليات سابقة التسجيل ليساعدك في تنفيذ مهام عامة. تلك العمليات يتم تثبيتها على هيئة مجموعة افتراضية من لوحة المعلومات عندما تقوم بتثبيت تطبيق Illustrator.

النص التنفيذي هو مجموعة من الأوامر التي تخبر حاسبك أن يقوم بتنفيذ تسلسل من العمليات. تلك العمليات قد تتضمن Illustrator فقط، أو قد تتضمن تطبيقات أخرى، مثل معالج الكلمات، الجداول الإلكترونية، وبرامج إدارة قواعد البيانات. يوفر Illustrator نصوص تنفيذية افتراضية ليساعدك في تنفيذ مهام عامة. يمكنك الوصول إلى تلك النصوص التنفيذية باختيار ملف > النصوص التنفيذية.

الرسومات المبنية على البيانات تنظم كيف يعمل المصممين والمطورين مع بعضهم في بيئات عمل الإنتاج الضخم.

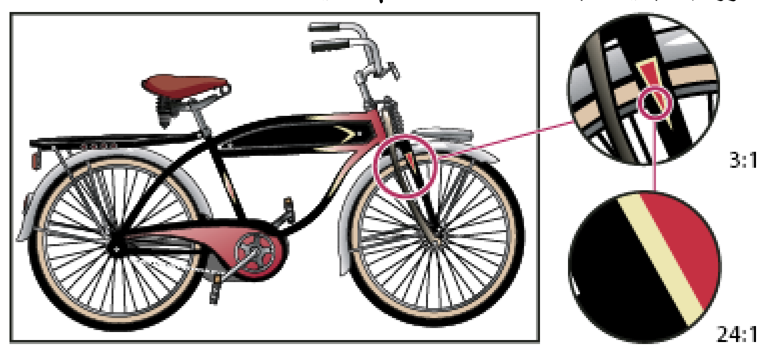
الرسم

إنك تقوم برسم وتعديل المسارات باستخدام مجموعة من أدوات وأساليب الرسم المشتركة في Adobe Illustrator، وInDesign، و Photoshop. استخدم تلك التطبيقات لرسم مسارات ، وقم بنسخهم ولصقهم بحرية بين البرامج. يمكنك أيضاً إنشاء رموز للاستخدام في كل من Adobe Illustrator و Adobe Flash.

مبادئ الرسم

حول الرسومات المتجهة

الرسومات المتجهة (تسمى احياناً أشكال متجهة أو كائنات متجهة) تتكون من خطوط ومنحنيات معرفة من خلال كائنات حسابية تسمى كائنات، والتي تصف الصورة بالتبعية طبقاً لخصائصها الهندسية.



مثال من الصور المتجهة في مستويات مختلفة من التكبير.

يمكنك تحريك وتعديل الرسومات المتجهة بدون فقدان تلك التفاصيل أو الدقة ، لأنها مستقلة عن دقة الوضوح- إنها تحافظ على الحواف الدقيقة عند تغيير الحجم، الطباعة على طابعة PostScript، الحفظ في ملف PDF، أو الإدراج في تطبيق

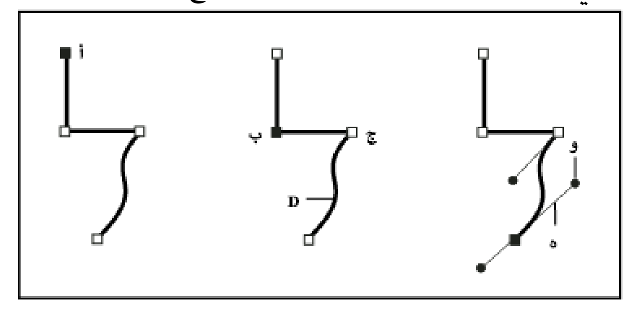
رسومات متجهة. بالنتيجة، تكون الرسومات المتجهة هي أفضل اختيار للعمل الفني، مثل الشعارات، والتي ستستخدم بأحجام مختلفة في وسائط مخرجات مختلفة.

الكائنات المتجهة التي تقوم بإنشائها باستخدام أدوات الرسم والتشكيل في Adobe Creative Suite هي أمثلة للرسومات المتجهة. يمكنك استخدام أوامر النسخ واللصق لمضاعفة الرسومات المتجهة بين مكونات Creative Suite.

حول المسارات

وأنت ترسم، تقوم بإنشاء خط يسمى مسار. يتكون المسار من مقاطع المستقيمة أو المنحنية. بداية ونهاية كل مقطع تعلم بنقاط ربط، والتي تعمل مثل الدبابيس التي تحمل سلك في مكان. من الممكن أن يكون المسار مغلق، بدون بداية أو نهاية (على سبيل المثال، الدائرة)، أو مفتوح، ذو نقاط نهاية مميزة (على سبيل المثال، الخط المتموج).

يمكنك تغيير شكل المسار بسحب نقاط الربط، فإن نقاط الاتجاه في نهاية خطوط الاتجاه التي تظهر عند نقاط الربط، أو مقطع المسار نفسه.



مكونات المسار

أ. نقطة نهاية محددة (صلبة)

ب. نقطة إرساء محددة

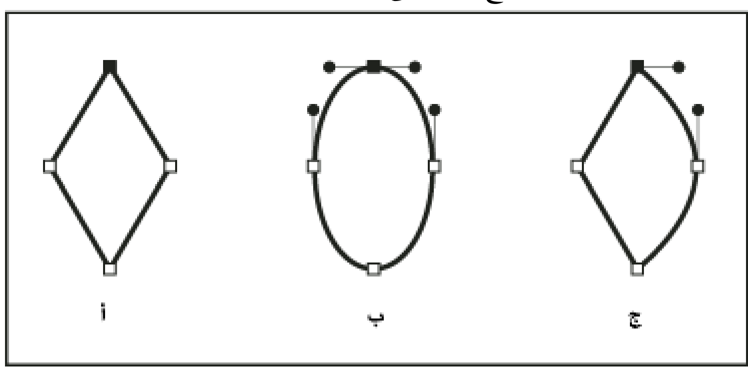
ج. نقطة إرساء غير محددة

د. مقطع مسار منحنى

هـ. خط اتجاه

و. نقطة اتجاه

يمكـن أن يكـون للمسـارات نـوعين مـن نقـاط الـربط: نقـاط الزاويـة والنقـاط الناعمة. في نقطة الربط، يغير المسار اتجاهه تماماً. في النقطة الناعمة، تتصل مقاطع المسـار كمنحنـى متصـل. يمكنـك رسـم مسـار باسـتخدام أي تراكـب مـن الزاويـة والنقاط الناعمة. إذا رسمت النوع الخاطئ من النقاط، يمكنك دائماً تغييره.



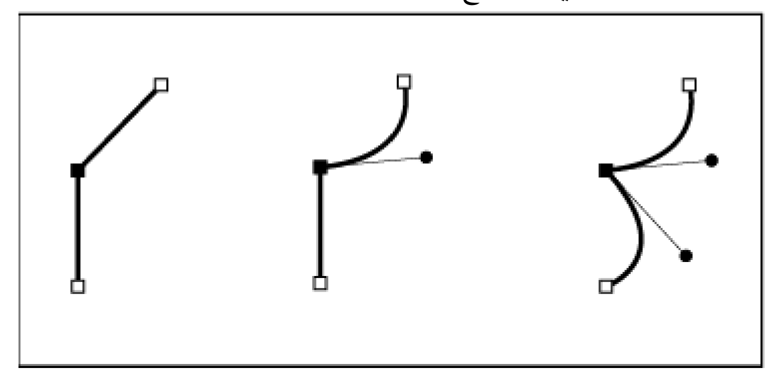
النقاط على مسار

أ. أربعة نقاط زاوية

ب. أربعة نقاط ناعمة

ج. تراكب من النقاط الزاوية والناعمة

يمكـن أن تصـل نقطـة الزاويـة أي نقطـتين مسـتقيمتين أو منحنيـتين، بينمـا تصـل النقطة الناعمة دائماً نقطتين مقاطع منحنية.



يمكن أن تصل نقطة الزاوية بين مقاطع مستقيمة ومقاطع منحنية.

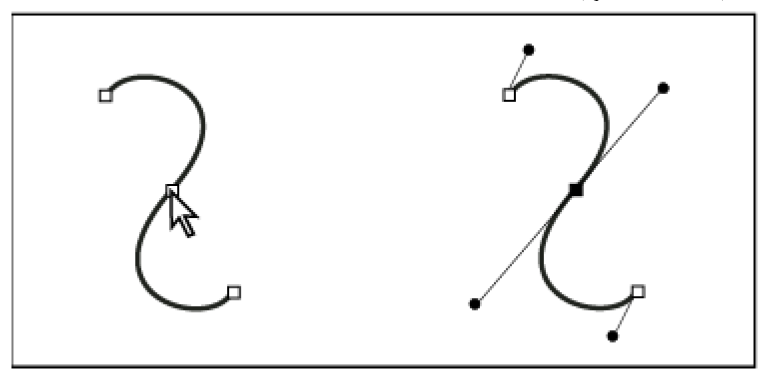
ملاحظة: لا تخلط بين النقاط الزاوية والنقاط الناعمة وبين المقاطع المستقيمة والمنحنية.

يسمى حد المسار الخارجي الحد. اللون أو التدرج المطبق على المساحة الداخلية للمسار المفتوح أو المغلق تعبئة. يمكن أن يكون للحد وزن (سمك)، لون، ونقش متقطع (في Illustrator و InDesign) أو نقش خط منمط (في InDesign). بعد أن تقوم بإنشاء مسار أو شكل، يمكنك تغيير خصائص حده وتعبئته.

في InDesign، يعرض كل مسار أيضاً نقطة منتصف، والتي تعلم مركز الشكل لكن ليست جزء من المسار الحقيقي. يمكنك استخدام هذه النقطة لسحب المسار، لمحاذاة المسار مع عناصر أخرى، أو لتحديد كل نقاط الربط على المسار. نقطة المنتصف تكون مرئية دائماً؛ لا يمكن إخفائها أو حذفها.

حول خطوط الاتجاه ونقاط الاتجاه

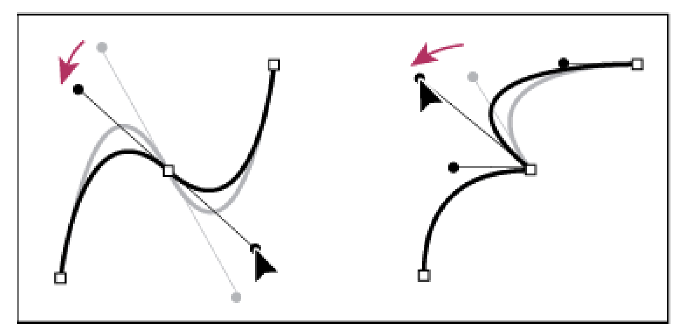
عندما تقوم بتحديد نقاط الربط التي تصل مقاطع منحنية (أو حدد المقطع نفسه)، تعرض نقاط الربط للمقاطع المتصلة مقابض الاتجاه، والتي تتكون من خطوط الاتجاه التي تنتهي في نقطة الاتجاه. تحدد الزاوية وطول خطوط الاتجاه شكل وحجم المقاطع المنحنية. نقل نقاط الاتجاه يغير اتجاه المنحنيات. لا تظهر خطوط الاتجاه في المخرجات النهائية.



بعد تحديد نقطة ربط (يسار)، تظهر خطوط الاتجاه على أي مقاطع منحنية متصلة بنقاط ربط (يمين).

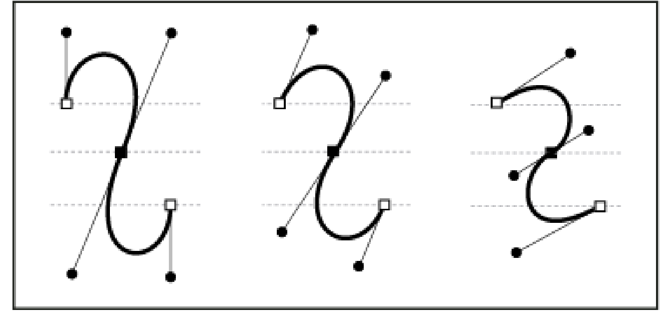
النقطـة الناعمـة يكـون لهـا خطـين للاتجـاه، واللـذان يتحـركـان معـاً كـوحـدة مستقيمة واحدة. عندما تحرك خط اتجاه على نقطة ناعمة، فإن المقاطع المنحنى على جـانبي النقطـة المضبوطة بنفس الشـكل، محافظاً علـى المنحنـى المتصل عنـد نقطـة الربط تلك.

بالمقارنة، يمكـن أن يكـون لنقطة الزاوية خطين، خط أو بـدون خطـوط اتجـاه، حسب وصلاته، اثنين، واحـد، أو بـدون مقـاطع منحنيـة. خطـوط اتجـاه نقطـة الزاويـة تحـافظ علـى الزاويـة باسـتخدام زوايـا مختلفـة. عنـد قيامـك بتحريـك خـط اتجـاه علـى نقطة زاوية، فإنه يتم ضبط المنحنى الواقع على نفس جانب النقطـة جهـة خط الاتجـاه فقط.



ضبط خطوط الاتجاه على نقطة ناعمة (يسار) ونقطة زاوية (يمين)

تـكـون خطـوط الاتجـاه مشـدودة إلى (عاموديـة علـى قطـر) المنحنـى عنـد نقـاط الـربط. زاويـة كـل خـط اتجـاه تحـدد ميـل المنحنـى، وطـول كـل خـط اتجـاه يحـدد ارتفاع، أو عمق، المنحنى.



إن نقل وتغيير حجم خطوط الاتجاه يغير ميل المنحنيات.

ملاحظة: في Illustrator، يمكنك إظهار أو إخفاء نقاط الربط، خطوط الاتجاه، ونقاط الاتجاه باختيار العرض > إظهار الحواف أو عرض > إخفاء العرض.

تعيين مظهر لخط اتجاه و نقطة اتجاه

عندما تعمل باستخدام نقاط الربط والمسارات، قد تحتاج في بعض الأحيان أن ترى خطوط الاتجاه (المقابض)، بينما في أوقات أخرى قد يعترضوا الطريق. يمكنك إظهار أو إخفاء خطوط الاتجاه لنقاط ربط متعددة محددة. لنقطة ربط واحدة، فإن خطوط الاتجاه تظهر دائماً.

بمكنك اختيار أن تظهر خطوط الاتجاه على أساس كل تحديد، أو يمكنك ضبط تفضيل لعرض خط الاتجاه.

<u>إظهار أو اخفاء خطوط الاتجاه لنقاط الربط المحددة</u>

1. استخدم أداة التحديد المباشر لتحديد نقاط الربط المطلوبة.
2. في لوحة التحكم، انقر إظهار مقابض التحديد لنقاط الإرساء المحددة > أو إخفاء مقابض التحديد لنقاط الإرساء المحددة

<u>ضبط تفضيلات عرض نقطة اتجاه وخط اتجاه</u>

1. اختر تحرير > تفضيلات > التحديد وعرض الإرساءط (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > التحديد وعرض الإرساءط (في حالة نظام التشغيل Mac OS).
2. في منطقة عرض مقابض نقاط الربط، قم بتعيين أي مما يلي:

<u>مقابض</u> يحدد عرض مقابض نقاط النهاية (نقاط الاتجاه):

- يعرض نقاط اتجاه على هيئة دوائر صلبة صغيرة.
- يعرض نقاط اتجاه على هيئة دوائر صلبة كبيرة.
- يعرض تقاط الاتجاه على هيئة علامات زائد مفتوحة.

إظهار المقابض عندما تكون نقاط الربط المتعددة محددة يعرض خطوط الاتجاه على كل نقاط الربط عندما تستخدم أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد مجموعة

لتحدد كائن ما. إذا لم تقم بتحديد هذا الخيار، فإن خطوط الاتجاه تعرض لنقطة ربط إذا كانت هي نقطة الربط الوحيدة المحددة، أو إذا كان مقطع بيزيه من خط الاتجاه محدداً ونقطة الربط يمتد منها خط الاتجاه غير محددة.

تعيين تفضيلات حجم نقطة الربط

1. اختر تحرير > تفضيلات > التحديد وعرض الإرساءط (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > التحديد وعرض الإرساءط (في حالة نظام التشغيل Mac OS).
2. في منطقة عرض مقابض نقاط الربط، قم بتعيين أي مما يلي:

نقاط الربط يحدد عرض نقاط الربط:

يعرض كل من نقاط الربط المحددة وغير المحددة على هيئة نقاط صغيرة.

يعرض نقاط الربط المحددة على هيئة نقاط كبيرة ونقاط الربط غير المحددة على هيئة نقاط صغيرة.

يعرض كل من نقاط الربط المحددة وغير المحددة على هيئة نقاط كبيرة.

إبراز نقاط الربط عند مرور الماوس يبرز نقاط الربط الموجودة أسفل مؤشر الماوس مباشرة.

رسم خطوط وأشكال بسيطة

رسم خطوط مستقيمة باستخدام أداة مقطع الخط

استخدم أداة مقطع الخط عندما تريد رسم خط مقطع مستقيم في وقت ما.

1. حدد أداة مقطع الخط .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- ضع المؤشر حيث تريد أن يبدأ الخط، واسحب إلى حيث تريد أن ينتهي الخط.
- انقر حيث تريد أن يبدأ الخط، وقم بتعيين طول وزاوية الخط. إذا كنت تريد تعبئة الخط بلون التعبئة الحالي، حدد تعبئة الخط. ثم انقر موافق.

رسم مستطيلات ومربعات

1. حدد أداة المستطيل أو أداة المستطيل ذو الأركان الدائرية .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لرسم مستطيل، اسحب قطرياً حتي يصبح المستطيل بالحجم المرغوب.
- لرسم مربع ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تسحب قطرياً حتي يصبح المربع بالحجم المرغوب.
- لإنشاء مربع أو مستطيل باستخدام قيم، انقر حيث تريد أن تكون الزاوية العليا اليسرى. قم بتعيين عرض وارتفاع (نصف قطر للزاوية للمستطيل الدائري الأركان)، وانقر موافق.

قم بتغيير نصف قطر الزاوية للمستطيل ذو الأركان الدائرية

يحدد نصف قطر الركن مدى دائرية أركان المستطيل.

- لتغيير نصف قطر الركن الافتراضي، اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS)، وقم بإدخال قيمة جديدة لنصف قطر الركن. بدلاً من ذلك، حدد أداة المستطيل ذو الأركان الدائرية، انقر نافذة الوثيقة، وقم بإدخال قيمة جديدة لنصف قطر الركن. يطبق نصف قطر الافتراضي فقط على المستطيلات الدائرية الأركان الجديدة التي ترسمها فقط، وليس المستطيلات الدائرية الأركان الموجودة.

- لتغيير نصف قطر الركن بينما أن تسحب بأداة الأركان الدائرية، اضغط مفتاح سهم لأعلى أو مفتاح سهم لأسفل. عندما تكون الأركان بالاستدارة المرغوبة، اطلق المفتاح.

لإنشاء أركان مربعة بينما أنت تسحب أداة المستطيل ذو الأركان الدائرية، اضغط على مفتاح السهم الأيسر.

- لإنشاء أكثر أركان دائرية بينما أنت تسحب أداة المستطيل ذو الأركان الدائرية، اضغط على مفتاح السهم الأيمن.

رسم شكل بيضاوي

1. قم بتحديد أداة الشكل البيضاوي .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب قطرياً حتى يصبح الشكل البيضاوي بالحجم المرغوب.
- انقر حيث تريد أن تكون الزاوية العليا اليسرى من المربع المحيط بالشكل البيضاوي. قم بتعيين عرض وارتفاع للشكل البيضاوي، وانقر موافق.

ملاحظة: لإنشاء دائرة، ابق مفتاح العالي مضغوطاً أثناء السحب، أو إذا كنت تقوم بتعيين أبعاد، بمجرد أن تقوم بإدخال قيمة العرض يمكنك نقر الكلمة ارتفاع لنسخ تلك القيمة إلى مربع الارتفاع.

رسم المضلعات

1. قم بتحديد أداة المضلع .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب قطرياً حتى يصبح المضلع بالحجم المرغوب. اسحب المؤشر بشكل قوس لتدوير المضلع. اضغط مفاتيح سهم لأعلى أو سهم لأسفل لإضافة أو إزالة أضلاع من المضلع.

- انقر حيث تريد أن يكون مركز المضلع. قم بتحديد نصف قطر وعدد أضلاع للمضلع، وانقر موافق.

رسم النجوم

1. قم بتحديد أداة النجمة  .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب قطرياً حتى تصبح النجمة بالحجم المرغوب. اسحب المؤشر بشكل قوس لتدوير النجمة. اضغط مفاتيح سهم لأعلى أو سهم لأسفل لإضافة أو إزالة نقاط النجمة.
- انقر حيث تريد أن يكون مركز النجمة. لنصف القطر 1، قم بتعيين المسافة من مركز النجمة إلى أعمق نقطة في النجمة. لنصف القطر 2، قم بتعيين المسافة من مركز النجمة إلى أكثر نقطة خارجة في النجمة. للنقاط، قم بتحديد عدد النقاط التي تريد أن تكون للنجمة. ثم انقر موافق.

رسم الأقواس

1. قم بتحديد أداة القوس .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- ضع المؤشر حيث تريد أن يبدأ القوس، واسحب إلى حيث تريد أن ينتهي القوس.
- انقر حيث تريد أن يبدأ القوس. في الشاشة، انقر مربعاً في محدد موضع النقطة المرجعية لتحدد النقطة التي يرسم منها القوس. ثم اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.

<u>طول المحور الرأسي</u> يحدد عرض القوس.

<u>طول المحور الأفقي</u> يحدد طول القوس.

<u>النوع</u> يحدد ما إذا كنت تريد أن يصبح الكائن مسار مفتوح أو مسار مغلق.

القاعدة بمحاذاة يحدد اتجاه القوس. اختر المحور الأفقي أو الرأسي حسب ما إذا كنت تريد رسم قوس على المحور الأفقي (x) أو الرأسي (y).

ميل يحدد اتجاه ميل القوس. قم بإدخال قيمة سالبة لميل مقعر (للداخل). أدخل قيم موجبة لميل محدب (للخارج). ميل 0 ينشئ خط مستقيم.

تعبئة قوس يعبئ القوس بلون التعبئة الحالي.

ملاحظة: لترى معاينة ديناميكية للقوس وأن تقوم بضبط الخيارات، قم بالنقر المزدوج على أداة القوس في لوحة الأدوات.

رسم الالتفافات

1. حدد أداة الالتفاف .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب قطرياً حتى يصبح الالتفاف بالحجم المرغوب. اسحب المؤشر بشكل قوس لتدوير الالتفاف.
- انقر حيث تريد أن يبدأ الالتفاف. في الشاشة، اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.

نصف قطر يحدد المسافة من المركز إلى أقصى نقطة خارجية في الالتفاف.

الانحدار يحدد المقدار الذي تقل به كل لفة من الالتفاف بالنسبة للفة السابقة.

المقاطع يحدد عدد المقاطع في الالتفاف. كل لفة كاملة من الالتفاف تتكون من أربعة مقاطع.

نمط يحدد اتجاه الالتفاف.

رسم الشبكات

استخدم أدوات الشبكة لترسم شبكات مستطيلة وكروية. تنشئ أداة الشبكة المستطيلة شبكات مستطيلة من حجم معين بعدد معين من المقسمات. تنشئ أداة الشبكة الكروية شبكات دائرية من حجم معين بعدد معين من المقسمات.

رسم شبكات مستطيلة

1. حدد أداة الشبكة المستطيلة .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب قطرياً حتى تصبح الشبكة بالحجم المرغوب.
- انقر لضبط النقطة المرجعية للشبكة. في الشاشة، انقر مربعاً في محدد موضع النقطة المرجعية لتحدد النقطة التي ترسم منها الشبكة. ثم اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.

الحجم الافتراضي يحدد طول وعرض الشبكة بأكملها.

فواصل أفقية يحدد عدد المقسمات الأفقية التي تريدها أن تظهر بين قمة وقاع الشبكة. تحدد قمة الإمالة كيفية وزن المقسمات الدائرية باتجاه داخل أو خارج الشبكة.

فواصل رأسية يحدد عدد المقسمات الأفقية التي تريدها أن تظهر بين الجانب الأيمن والأيسر من الشبكة. تحدد قيمة الإمالة كيفية وزن المقسمات الرأسية باتجاه الجانب الأيمن أو الأيسر.

استخدام المستطيل الخارجي كإطار يستبدل المقاطع العليان السفلى، اليسرى، واليمنى بكائن مستطيل مستقل.

تعبئة شبكة يعبئ الشبكة بلون التعبئة الحالي (وإلا فإن التعبئة يتم ضبطها على لاشيء).

رسم شبكة دائرية (كروية)

1. حدد أداة الشبكة الكروية .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب قطرياً حتى تصبح الشبكة بالحجم المرغوب.
- انقر لضبط النقطة المرجعية للشبكة. في الشاشة، انقر مربعاً في محدد موضع النقطة المرجعية لتحدد النقطة التي ترسم منها الشبكة. ثم اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.

الحجم الافتراضي يحدد طول وعرض الشبكة بأكملها.

فواصل متحدة المركز يحدد عدد المقسمات الدائرية التي تريدها أن تظهر في الشبكة. تحدد قمة الإمالة كيفية وزن المقسمات الدائرية باتجاه داخل أو خارج الشبكة.

فواصل شعاعية يحدد عدد المقسمات الشعاعية التي تريدها أن تظهر بين مركز ومحيط الشبكة. تحدد قيمة الإمالة كيفية وزن المقسمات الدائرية باتجاه عقارب الساعة وعكس اتجاه عقارب الساعة.

إنشاء مسار مركب من أشكال بيضاوية يحول الدوائر المتداخلة إلى مسارات مركبة مستقلة ويعبئ كل دائرة أخرى.

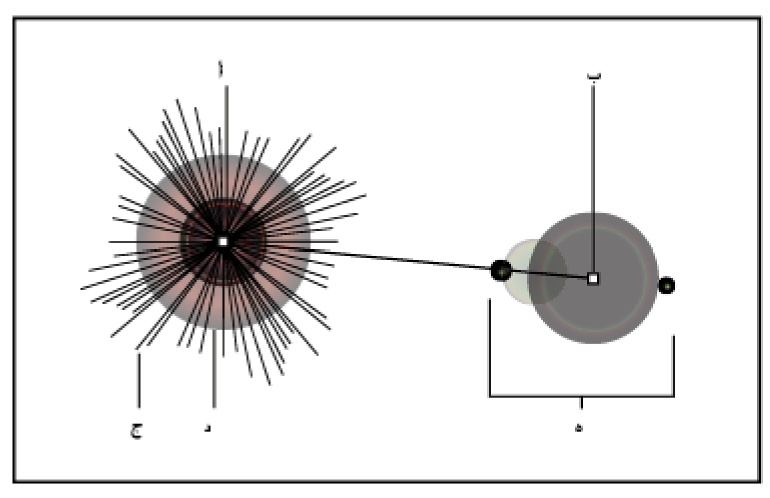
تعبئة شبكة يعبئ الشبكة بلون التعبئة الحالي (وإلا فإن التعبئة يتم ضبطها على لاشيء).

رسم التوهجات.

إنشاء توهج

تنشئ أداة التوهج كائنات بمركز، وفراغ، وأشعات وحلقات فاتحة. استخدم هذه الأداة لإنشاء تأثير مماثل للمعان العدسة في صورة فوتوغرافية.

تتضمن التوهجات مقبض مركز ومقبض نهاية. استخدم المقابض لتحديد مكان التوهج وحلقاتها. مقبض المركز يوجد في المركز الفاتح للتوهج- يبدأ مسار التوهج من هذه النقطة.



مكونات التوهج

أ. مقبض المركز ب. مقبض النهاية ج. الأشعات (تظهر بالأسود للتوضيح)

د. هالة هـ. الحلقات

<u>إنشاء توهج افتراضي</u>

1. قم بتحديد أداة التوهج .
2. اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS)، وانقر حيث تريد أن يظهر مقبض مركز التوهج.

- غالباً ما يبدو التوهج بأفضل شكل عندما يرسم على كائنات موجودة.

<u>رسم توهج</u>

1. قم بتحديد أداة التوهج .
2. اضغط زر الماوس لوضع مقبض مركز التوهج، واسحب لتضبط حجم المركز، حجم الفراغ، ولتدير زاوية الإشعاعات.

قبل أن تقوم بإطلاق الماوس، اضغط العالي لتحافظ على الإشعاعات على زاوية معاينة. اضغط سهم لأعلى أو سهم لأسفل لإضافة أو استقطاع إشعاعات. اضغط مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) لإبقاء مركز التوهج ثابت.

3. اطلق الماوس عندما يكون المركز، الفراغ، والإشعاعات كما هو مرغوب.

4. اضغط واسحب مرة أخرى لإضافة حلقات للتوهج ووضع مقبض النهاية. قبل أن تتطلق الماوس، اضغط سهم لأعلى أو سهم لأسفل لتضيف أو لتستقطع حلقات. اضغط مفتاح تيلدا (~) لتقوم بوضع الحلقات عشوائياً.

5. إطلق زر الماوس عندما يصبح مقبض النهاية في المكان المرغوب. كل عنصر (مركز، فراغ، حلقات، وإشعاعات) في التوهج يتم تعبئته بلون باستخدام إعدادات عتامة مختلفة.

<u>إنشاء توهج باستخدام شاشة خيارات أداة التوهج</u>

1. حدد أداة التوهج، وانقر حيث تريد أن تضع مقبض مركز التوهج.

2. في شاشة خيارات أداة التوهج، اضبط أي من الخيارات التالية، وانقر موافق.

- قم بتعيين المحيط الكلي، العتامة، والإضاءة لمركز التوهج.
- تعيين نمو الفراغ كنسبة من الحجم الكلي، وتعيين التشتت في الفراغ (0 مجعد و100 مشتت).
- إذا كنت تريد أن يحتوي التوهج على إشعاعات، حدد إشعاعات وقم بتعيين عدد الإشعاعات، الإشعاع الأطول (كنسبة من الإشعاع المتوسط)، وشتت الإشعاعات (0 للمجعد و100 للمشتت).
- إذا كنت تريد أن يحتوى التوهج على حلقات، حدد حلقات وقم بتعيين مسافة المسار بين نقطة مركز الفراغ (مقبض المركز) ونقطة مركز الحلقة الأبعد (مقبض النهاية)، عدد الحلقات، الحلقات الأكبر (كنسبة من الحلقة المتوسطة)، والاتجاه أو زاوية الحلقات.

تحرير توهج

قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد التوهج، وقم بالنقر المزدوج على أيقونة أداة التوهج لفتح شاشة أداة التوهج. قم بتغيير الإعدادات في الشاشة.

- لإعادة ضبط التوهج إلى القيم الافتراضية، اضغط مفتاح Alt (في حالة نظام التشغيل Windows) أو اضغط مفتاح Option (في حالة نظام التشغيل Mac OS) وانقر إعادة ضبط.
- حدد التوهج وأداة التوهج. اسحب نقطة نهاية- من أي من مقبض المركز أو مقبض النهاية- لتغير طول أو اتجاه التوهج.
- حدد التوهج، واختر كائن > تمدد. إن ذلك يجعل عناصر التوهج يمكن تحريرها، مثل مزجات العناصر.

الرسم باستخدام أداة القلم الرصاص

الرسم باستخدام أداة القلم الرصاص

تعمل أداة القلم الرصاص بنفس الطريقة في Illustrator و Adobe InDesign. إنها تتيح لك رسم المسارات المغلقة والمفتوحة إذا تم رسمها باستخدام قلم رصاص على ورقة. إنها مفيدة جداً للرسم السريع أو لإنشاء مظهر الرسم اليدوي. بمجرد أن تقوم برسم مسار، يمكنك مباشرة تغييره إن كانت هناك حاجة.

توضع نقاط الربط وأنت ترسم باستخدام قلم الرصاص؛ لا تحدد أين يتم وضعها. على أي حال، يمكنك ضبطهم بمجرد أن يكتمل المسار. عدد نقاط الربط التي يتم وضعها يتم تحديده بطول وتعقيد المسار وإعداد التفاوت في شاشة تفضيلات أداة القلم الرصاص. تتحكم هذه الإعدادات في حساسية أداة القلم الرصاص لحركة الماوس الخاص بك أو قلم لوحة الرسم.

<u>رسم مسارات حرة باستخدام أداة القلم الرصاص</u>

1. حدد أداة القلم الرصاص .
2. ضع الأداة حيث تريد أن يبدأ المسار، واسحب لترسم مساراً. تعرض أداة القلم الرصاص علامة × صغيرة لتشير إلى رسم مسار حر.

وأنت تسحب، يتبع خط متقطع المؤشر. تظهر نقاط الربط في كلا نهايتي المسار وفي نقاط متنوعة عبر المسار. يأخذ المسار خصائص الحد والتعبئة الحاليين، ويبقى محدداً بشكل افتراضي.

رسم مسارات مغلقة باستخدام أداة القلم الرصاص

1. حدد أداة القلم الرصاص .
2. ضع الأداة حيث تريد أن يبدأ المسار، واسحب لترسم مساراً.
3. بعد أن تبدأ في السحب، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً. تعرض أداة القلم الرصاص دائرة صغيرة (و، في InDesign، ماسحة صلبة) لتشير إلى أنك تقوم بإنشاء مسار مغلق.
4. عندما يكون المسار بالحجم والشكل الذي تريد، اطلق زر الماوس (لكن ليس مفتاح Alt أو Option). بعد إغلاق المسار، اطلق مفتاح Alt أو Option.

لا يجب عليك وضع المؤشر على نقطة بداية المسار حتى تقوم بإنشاء مسار مغلق، إذا تركت زر الماوس في بعض الأماكن الأخرى، فإن أداة القلم الرصاص ستغلق الشكل بإنشاء أقصر خط إلى النقطة الأصلية.

تحرير المسارات باستخدام أداة القلم الرصاص

يمكنك تحرير أي مسار باستخدام أداة القلم الرصاص وإضافة خطوط حرة وأشكال على أي شكل.

إضافة مسار باستخدام أداة القلم الرصاص

1. حدد مسار موجود.
2. حدد أداة القلم الرصاص .
3. ضع رأس القلم الرصاص على نقطة نهاية المسار.

يمكنك أن تعرف بأنك قريب من نقطة النهاية عندما تختفي علامة × المجاورة لرأس القلم الرصاص.

4. اسحب لإكمال المسار.

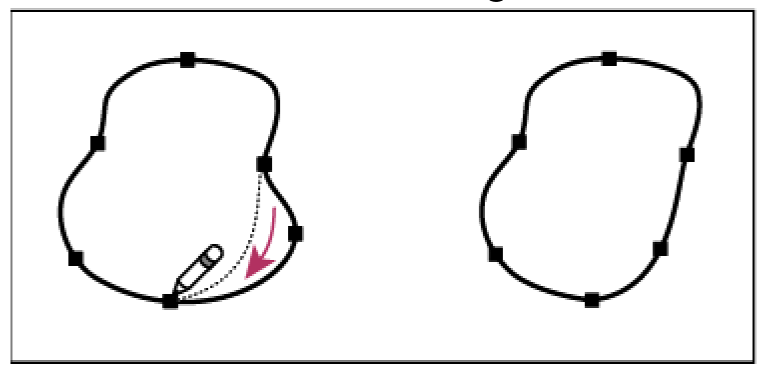
توصيل مسارين باستخدام أداة القلم الرصاص

1. حدد كلا المسارين (انقر مع الضغط على مفتاح العالي أو اسحب حول الاثنين باستخدام أداة التحديد).
2. حدد أداة القلم الرصاص .
3. ضع المؤشر حيث تريد أن تبدأ من مسار واحد ، وأبدأ السحب باتجاه المسار الآخر.
4. بعد أن تبدأ في السحب، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مضغوطاً. تعرض أداة القلم الرصاص رمز دمج صغير للإشارة إلى أنك تقوم بإضافة المسار الموجود.
5. اسحب إلى نقطة النهاية في المسار الآخر، اطلق زر الماوس، ثم اطلق مفتاح Ctrl أو Command.

ملاحظة: لأفضل النتائج، اسحب من مسار إلى آخر كما لو كنت تصل المسارات في الاتجاه الذي تم إنشائهم به.

تغيير تشكيل المسارات باستخدام أداة القلم الرصاص

1. حدد المسار الذي تريد تغييره.
2. ضع أداة القلم الرصاص على أو بقرب المسار لتعيد رسمه. يمكنك أن تعرف بأنك قريب من نقطة النهاية عندما تختفي علامة × من الأداة.
3. اسحب الأداة حتى يصبح المسار بالشكل المرغوب.



استخدام أداة القلم الرصاص لتحرير شكل مغلق

ملاحظة: طبقاً لأين تبدأ إعادة رسم المسار وفي أي اتجاه تقوم بالسحب، قد تحصل على نتائج غير متوقعة. على سبيل المثال، يمكن أن تقوم بتغيير غير مقصود لمسار مغلق أو مفتوح، تغيير مسار مفتوح إلى مسار مغلق، أو فقد جزء من شكل.

خيارات أداة القلم الرصاص

قم بالنقر المزدوج على أداة القلم الرصاص لضبط الخيارات التالية:

دقة يتحكم في المدى الذي ينبغي تحريكه للماوس أو لقلم الرسم قبل إضافة نقطة ربط جديدة إلى المسار. كلما زادت القيمة، كلما كان المسار أنعم وأقل تعقيداً. كلما قلت القيمة، كلما زاد تطابق المنحنى لحركة المؤشر، مما يؤدي لزوايا أكثر حدة. يمكن أن تتراوح المرونة من 0.5 إلى 20 بيكسل.

صقل يتحكم في مقدار التنعيم المطبق عند استخدام الأداة. يمكن أن يتروح التنعيم من 0٪ إلى 100٪. كلما زادت القيمة، كلما كان المسار أنعم. كلما قلت القيمة، كلما زادت النقاط التي يتم إنشائها، وكلما زاد الاحتفاظ بالأشكال غير العادية.

تعبئة حدود القلم الرصاص الجديدة (في Illustrator فقط) يطبق تعبئة على حدود القلم الرصاص التي ترسمها بعد تحديد هذا الخيار، لكن ليس حدود القلم الرصاص الموجودة. تذكر أن تقوم بتحديد تعبئة قبل أن تقوم برسم حدود القلم الرصاص.

الاحتفاظ بالمحدد يحدد إذا ما كان سيتم الاحتفاظ بالمسار المحدد بعد أن تقوم برسمه. يكون هذا الخيار محدداً بشكل افتراضي.

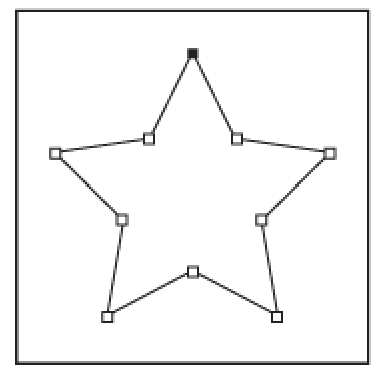
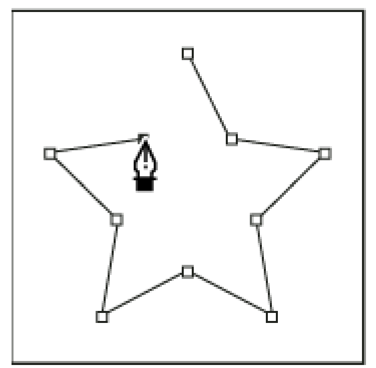
تحرير المسارات المحددة يحدد إذا كان يمكنك تغيير أو دمج مسار موجود عندما تكون على بعد معين منه (يحدد في الخيار التالي).

على بعد: _ بيكسلات يحدد مدى قرب الماوس أو قلم الرسم الخاص الواجب لمسار موجود حتى تقوم بتحرير المسار باستخدام أداة القلم الرصاص. يتوفر هذا الخيار فقط عندما يكون خيار تحرير المسارات المحددة محدداً.

الرسم باستخدام أداة القلم

ارسم مقاطع خط مستقيم باستخدام أداة القلم

أبسط مسار يمكنك رسمه باستخدام أداة القلم هو الخط المستقيم، يصنع بنقر أداة القلم لإنشاء نقطتي ربط. باستمرار النقر، تقوم بإنشاء مسار مصنوع من مقاطع خطوط مستقيمة متصلة عبر نقاط زاوية.

نقر أداة القلم ينشئ مقاطع مستقيمة.

1. قم بتحديد أداة القلم.
2. ضع أداة القلم حيث تريد أن يبدأ المقطع المستقيم، وانقر لتعرف أول نقطة ربط (لا تقوم بالسحب).

ملاحظة: المقطع الأول الذي تقوم برسمه لن يكون مرئياً حتى تنقر نقطة الربط الثانية. (حدد خيار الرباط المطاطي في Photoshop لمعاينة مقاطع المسار.) أيضاًن إذا ظهرت خطوط الاتجاه، فإنك قمت بالصدفة بسحب أداة القلم؛ اختر تحرير > تراجع، وانقر مرة أخرى.

3. انقر مرة أخرى حيث تريد أن ينتهي المقطع (انقر مع الضغط على مفتاح العالي للحفاظ على زاوية المقطع بمضاعفات 45°).
4. استمر في النقر لضبط نقاط الربط من أجل مقاطع مستقيمة إضافية.

تظهر آخر نقطة ربط دائماً على هيئة مربع صلب، مشيرة إلى أنها محددة. تصبح النقاط التي تم تعريفها مسبقاً مجوفة، وغير محددة، وأنت تقوم بإضافة المزيد من نقاط الربط.

5. اكمل المسار بتنفيذ أي من الخيارات التالية:

- لإغلاق المسار، ضع أداة القلم فوق نقطة الربط الأولى (المجوفة). تظهر دائرة صغيرة بجوار مؤشر أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح. انقر أو اسحب لإغلاق المسار.

ملاحظة: لإغلاق مسار في InDesign، يمكنك تحديد الكائن واختيار كائن > مسارات > إغلاق المسار.

- لترك المسار مفتوحاً، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) في أي مكان بعيد عن كل الكائنات.

لترك المسار مفتوحاً، يمكنك أيضاً تحديد أداة مختلفة، أو اختيار تحديد > إلغاء التحديد في Illustrator أو تحرير > إلغاء التحديد الكل في InDesign.

رسم منحنيات باستخدام أداة القلم

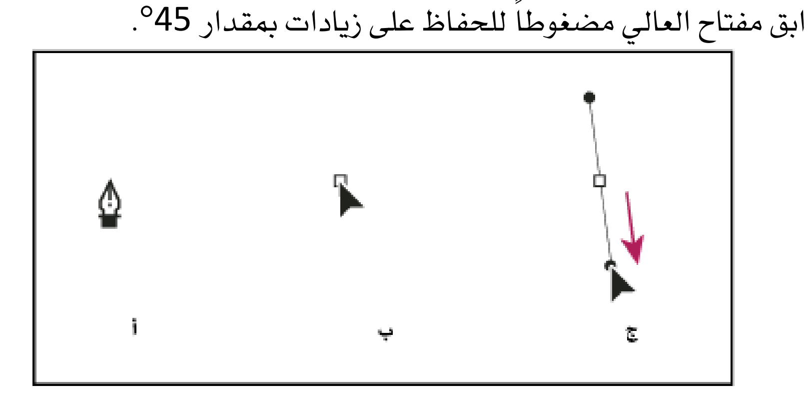
تقوم بإنشاء منحنى بإضافة نقطة ربط حيث يتغير اتجاه المنحنى، وسحب خطوط الاتجاه التي تشكل المنحنى. يحدد طول وميل خطوط الاتجاه شكل المنحنى.

المنحنيات أسهل في التحرير ويمكن أن يقوم نظامك بعرضهم وطباعتهم أسرع إذا رسمتهم باستخدام أقل نقاط ربط ممكنة. استخدام العديد من النقاط يمكن أن يؤدي لنتوءات غير مرغوبة في المنحنى أيضاً. بدلاً من ذلك، ارسم نقاط ربط متباعدة، وجرب تشكيل المنحنيات بضبط طول وزوايا خطوط الاتجاه.

1. قم بتحديد أداة القلم.
2. ضع أداة القلم حيث تريد أن يبدأ المنحنى، وابق زر الماوس مضغوطاً. تظهر نقطة الربط الأولى، ويتغير مؤشر أداة القلم إلى رأس سهم. (في Photoshop، يتغير المؤشر فقط بعد أن تبدأ بالسحب.)

3. اسحب لضبط ميل مقطع المنحنى التي تقوم بإنشائها، ثم اطلق زر الماوس. بصفة عامة، قم بتمديد خط الاتجاه حوالي ثلث المسافة إلى نقطة الربط التالية التي تخطط لرسمها. (يمكنك ضبط جانب أو جانبي خط الاتجاه لاحقاً.)

ابق مفتاح العالي مضغوطاً للحفاظ على زيادات بمقدار 45°.



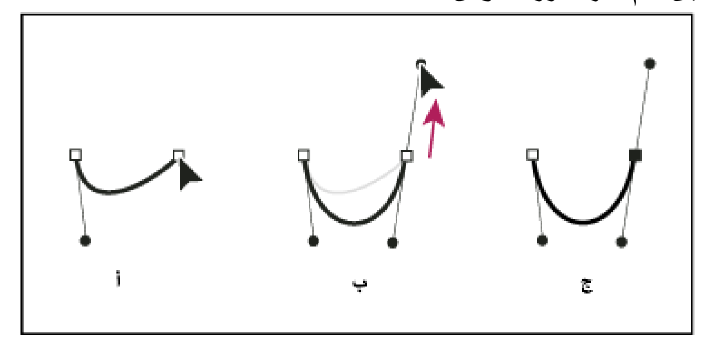
رسم النقطة الأولي في منحنى

أ. ضع أداة القلم ب. بدء السحب (مع ضغط زر الماوس)

ج. السحب لتمد خطوط الاتجاه

4. ضع أداة القلم حيث تريد أن ينتهي مقطع المنحنى، وقم بأحد الأمور التالية:

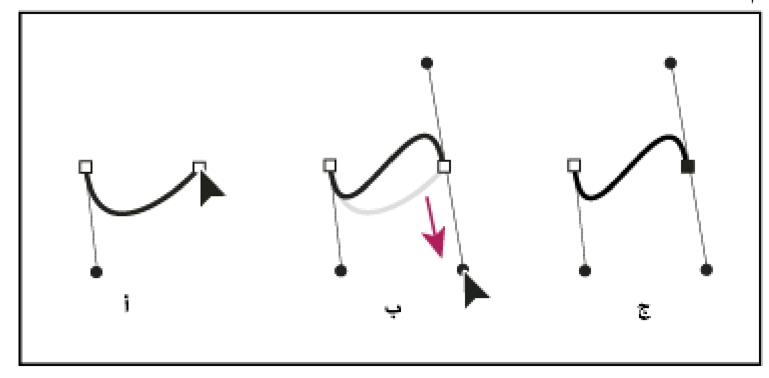
- لإنشاء منحنى على شكل حرف C، اسحب في الاتجاه المعاكس لخط الاتجاه السابق. ثم اترك زر الماوس.



رسم النقطة الثانية في منحنى

أ. بدء سحب نقطة ناعمة ثانية ب. السحب بعيداً عن خط الاتجاه السابق، ينشئ منحنى C. ج. النتيجة بعد إطلاق زر الماوس.

- لإنشاء منحنى على شكل حرف S، اسحب في نفس اتجاه خط الاتجاه السابق. ثم اترك زر الماوس.



رسم منحنى S

أ. بدء سحب نقطة ناعمة جديدة

ب. سحب في نفس اتجاه خط الاتجاه السابق، ينشيئ منحنى S

ج. النتيجة بعد إطلاق زر الماوس.

- (في Photoshop فقط) لتغيير اتجاه المنحنى بشدة، اترك زر الماوس، ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) نقطة الاتجاه في اتجاه المنحنى. اترك مفتاح Alt (في Windows) أو Option (في Mac OS) ثم زر الماوس، وأعد وضع المؤشر حيث تريد أن ينتهي المقطع، واسحب في الاتجاه المعاكس لإكمال مقطع المنحنى.

5. استمر في سحب أداة القلم من أماكن مختلفة لإنشاء منحنيات ناعمة. لاحظ أنك تضع نقاط ربط في بداية ونهاية كل منحنى، وليس عند رأس المنحنى.

- اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) خطوط الاتجاه لتكسر خطوط الاتجاه الخاصة بنقطة الربط.

6. اكمل المسار بتنفيذ أي من الخيارات التالية:

- لإغلاق المسار، ضع أداة القلم فوق نقطة الربط الأولى (المجوفة). تظهر دائرة صغيرة بجوار مؤشر أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح. انقر أو اسحب لإغلاق المسار.

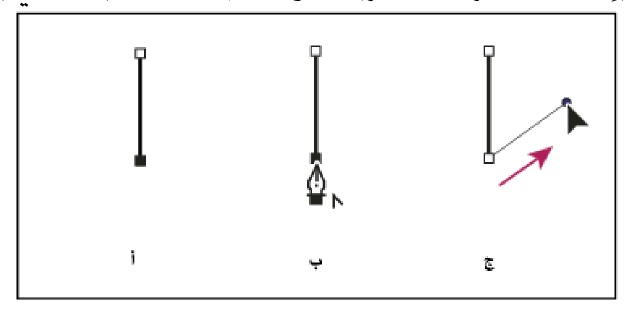
ملاحظة: لإغلاق مسار في InDesign، يمكنك تحديد الكائن واختيار كائن > مسارات > إغلاق المسار.

- لترك المسار مفتوحاً، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) في أي مكان بعيد عن كل الكائنات.

لترك المسار مفتوحاً، يمكنك أيضاً تحديد أداة مختلفة، أو اختيار تحديد > إلغاء التحديد في Illustrator أو تحرير > إلغاء التحديد الكل في InDesign.

رسم خطوط مستقيمة يتبعها خطوط منحنيات

1. باستخدام أداة القلم، انقر نقاط زاوية في مكانين لإنشاء مقطع مستقيم.
2. ضع أداة القلم على نقطة النهاية المحددة. في Illustrator و InDesign، تظهر أيقونة نقطة تحول بجوار أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح (في Photoshop، خط قطري، أو شرطة، تظهر بجوار أداة القلم). لضبط ميل مقطع منحنى ستقوم بإنشائه، انقر نقطة الربط، واسحب خط الاتجاه الذي يظهر.



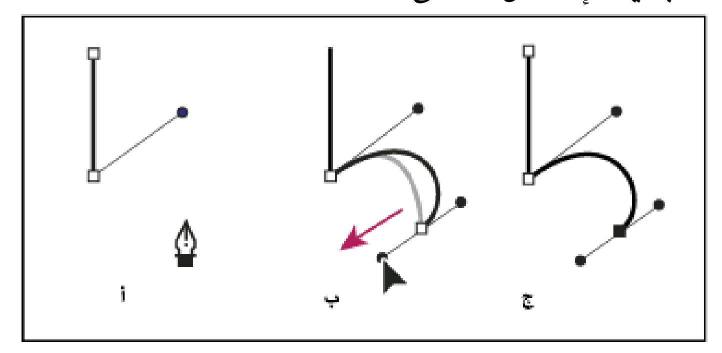
رسم مقطع مستقيم متبوع بمقطع منحنى (جزء 1)

أ. مقطع مستقيم مكتمل

ب. ضع أداة القلم على نقطة نهاية (تظهر أيقونة نقطة تحول فقط في Illustrator و InDesign)

ج. سحب نقطة اتجاه

3. ضع القلم حيث تريد بجوار نقطة الربط؛ ثم انقر (واسحب، إن رغبت) على نقطة الربط الجديدة لإكمال المنحنى.

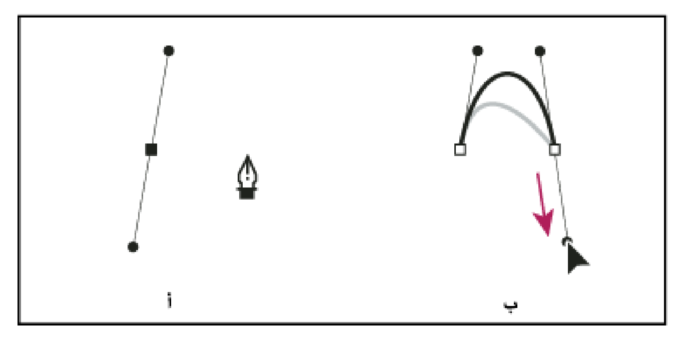


رسم مقطع مستقيم متبوع بمقطع منحنى (جزء 2)

أ. ضع أداة القلم ب. اسحب خط الاتجاه ج. مقطع منحنى جديد مكتمل

رسم منحنيات يتبعها خطوط مستقيمة

1. استخدم أداة القلم، اسحب لإنشاء أول نقطة مصقولة على جزء من المنحنى ثم اترك زر الفأرة.
2. ضع أداة القلم حيثما تريد إنهاء المنحنى ثم اسحب لإكمال المنحنى ثم اترك زر الفأرة.

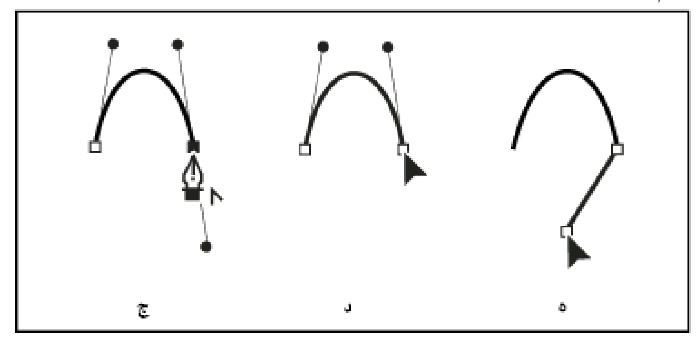


رسم مقطع منحنى متبوع بمقطع مستقيم (جزء 1)

أ. أول نقطة مصقولة من مقطع المنحنى مكتملة وأداة القلم موضوعة على نقطة نهاية ب. سحب للإكمال المنحنى

3. ضع أداة القلم على نقطة النهاية المحددة. تظهر نقطة تحول بجوار مؤشـر أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح. انقر نقطة الربط لتحول النقطة الناعمة إلى نقطة زاوية.

4. قم بوضع أداة القلم حيث تريد أن ينتهي المقطع المستقيم، وانقر لإكمال المقطع المستقيم



رسم مقطع منحنى متبوع بمقطع مستقيم (جزء 2)

ج. ضع أداة القلم على نقطة نهاية موجودة

د. نقر نقطة نهاية

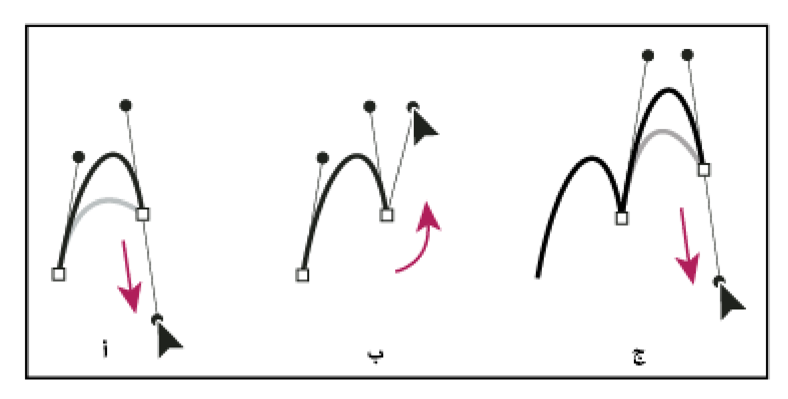
هـ. نقر بجوار نقطة زاوية

رسم مقاطع منحنية متصلة بزاوية

1. باستخدام أداة القلم، اسحب لإنشاء النقطة الناعمة الأولي لمقطع المنحنى.

2. ضع أداة القلم واسحب لإنشاء منحنى بنقطة ناعمة ثانية؛ ثم ابق مفتاح Alt (في Windows) مضغوطاً أو مفتاح Option (في Mac OS) واسحب خط الاتجاه باتجاه نهايته العكسية لضبط ميل المنحنى التالي. اترك المفتاح وزر الماوس. هذه العملية تحول النقطة الناعمة إلى نقطة زاوية بفصل خطوط الاتجاه.

3. ضع أداة القلم حيث تريد أن ينتهي المقطع المنحني، واسحب نقطة ناعمة جديدة لإكمال المقطع المنحني الثاني.



رسم منحنيين

أ. سحب نقطة ناعمة جديدة

ب. ضغط مفتاح Alt/Option لفصل خطوط الاتجاه أثناء السحب، وعكس خطوط الاتجاه

ج. النتيجة بعد إعادة الوضع والسحب للمرة الثالثة

إعادة موضعة نقاط الربط وأنت ترسم

❖ بعد أن تقوم بالنقر لإنشاء نقطة ربط، ابق زر الماوس مضغوطاً، اضغط قضيب المسافة، واسحب لتعيد موضعة نقطة الربط.

إنهاء رسم مسار

❖ اكمل مسار بأحد الطرق التالية:

- لإغلاق مسار، ضع أداة القلم فوق نقطة الربط الأولى (المجوفة). تظهر دائرة صغيرة بجوار مؤشر أداة القلم عند وضعها بشكل صحيح. انقر أو اسحب لإغلاق المسار.

ملاحظة: لإغلاق مسار في InDesign، يمكنك تحديد الكائن واختيار كائن > مسارات > إغلاق المسار.

- لترك المسار مفتوحاً، انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) في أي مكان بعيد عن كل الكائنات.

لترك المسار مفتوحاً، يمكنك أيضاً تحديد أداة مختلفة، أو اختيار تحديد > إلغاء التحديد في Illustrator أو تحرير > إلغاء التحديد الكل في InDesign.

تحرير المسارات

تحديد مسارات، مقاطع، ونقاط الربط

قبل أن يمكنك إعادة تشكيل أو تحرير مسار، فإنك تحتاج أن تحدد نقاط ربط المسار، المقاطع، أو تراكب من كلاهما.

<u>تحديد نقاط ربط</u>

- إذا كان بإمكانك أن ترى النقاط، يمكنك نقرهم باستخدام أداة التحديد المباشر لتحديدهم. انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتحديد نقاط متعددة.
- حدد أداة التحديد المباشر واسحب محيط حول نقاط الربط. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي نقاط الربط لتحددهم.
- تأكد من أن المسار يحتوي على نقاط ربط غير محددة. حرك أداة التحديد المباشر على نقطة الربط حتى يعرض المؤشر مربع مفرغ، ثم انقر نقطة الربط. انقر مع الضغط على مفتاح العالي على نقاط ربط إضافية لتحددهم.
- (في Illustrator فقط) حدد أداة الحبل، واسحب حول نقاط الربط. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي نقاط الربط لتحددهم.

<u>حدد مقاطع مسار</u>

قم بأحد الأمور التالية:

- حدد أداة التحديد المباشر ، وانقر على بعد 2 بيكسل من المقطع، أو اسحب مستطيل تحديد على جزء من المقطع. انقر مع الضغط على العالي أو اسحب مع الضغط على العالي حول مقاطع المسار لتحددهم.
- (في Illustrator فقط) حدد أداة الحبل ، واسحب حول جزء من مقاطع المسار. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي حول مقاطع إضافية لتحددهم.

تحديد كل نقاط الربط والمقاطع في مسار

1. حدد أداة التحديد المباشر أو في Illustrator، أداة الحبل.
2. اسحب حول المسار بأكمله.

إذا كان المسار معبئ، يمكنك أيضاً النقر داخل المسار باستخدام أداة التحديد المباشر لتحديد كل نقاط الربط.

نسخ مسار

❖ حدد مسار أو مقطع باستخدام أداة التحديد أو أداة التحديد المباشر وقم بعمل أحد الأمور التالية:

- استخدم وظائف القائمة القياسية لنسخ ولصق المسارات خلال أو بين التطبيقات.
- اضغط وابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً واسحب المسار إلى الموضع المرغوب، ثم اطلق زر الماوس ومفتاح Alt/Option.

معايرة مقاطع المسار

تحرير مقاطع المسار يتم بنفس الشكل في تطبيقات Adobe. يمكنك تحرير مقطع مسار في أي وقت، لكن تحرير مقاطع موجودة يختلف بعض الشيء عن رسمهم. تذكر ما يلي عند تحرير المقاطع:

- إذا كانت نقطة الربط تصل بين مقطعين، فإن نقل نقطة الربط تلك دائماً ما يغير كلا المقطعين.
- عند الرسم باستخدام أداة القلم، اضغط مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) لتنشط مؤقتاً آخر أداة تحديد تم استخدامها (في Illustrator) أو أداة التحرير المباشر (في InDesign و Photoshop) بحيث يمكنك معايرة المقاطع التي قمت برسمها بالفعل.
- عندما تقوم برسم نقطة ناعمة باستخدام أداة القلم، فإن سحب نقطة الاتجاه يغير طول اتجاه الخط على جانبي النقطة. على أي حال، عندما تقوم بتحرير نقطة

ناعمة موجودة باستخدام أداة التحرير المباشر، فأنت تغيير طول خط الاتجاه فقط على الجانب الذي تسحبه.

حرك المقاطع المستقيمة

1. باستخدام أداة التحديد المباشر، حدد المقطع الذي تريد ضبطه.
2. اسحب المقطع إلى موضعه الجديد.

ضبط طول أو زاوية المقاطع المستقيمة

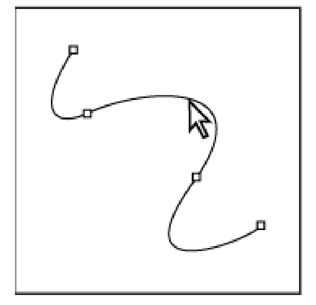
1. باستخدام أداة التحديد المباشر، حدد نقطة ربط على المقطع الذي تريد ضبطه.
2. اسحب نقطة الربط إلى الموضع المرغوب. اسحب مع الضغط على العالي لتحافظ على الضبط بزيادات بمضاعفات 45°.

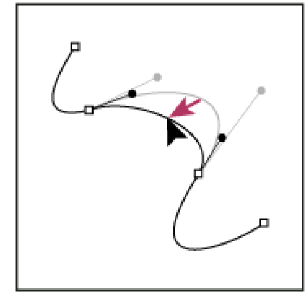
- في Illustrator أو InDesign، إذا كنت تحاول أن تقوم بجعل مستطيل أوسع أو أضيق، فإنه من الأسهل أن تقوم بتحديده باستخدام أداة التحديد وتغيير حجمه باستخدام أحد المقابض على جوانب مربعه المحيط.

ضبط موضع أو شكل مقاطع المنحنية

1. باستخدام أداة التحديد المباشر، حدد مقطع منحني، أو نقطة ربط على أي من نهايتي المقطع المنحنى. تظهر خطوط الاتجاه، إن وجد أي منها. (بعض المقاطع المنحنية تستخدم خط اتجاه واحد فقط.)
2. قم بأحد الأمور التالية:

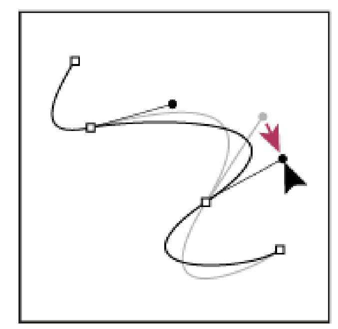
- لضبط موضع المقطع، اسحب المقطع. اسحب مع الضغط على العالي لتحافظ على الضبط بزيادات بمضاعفات 45°.

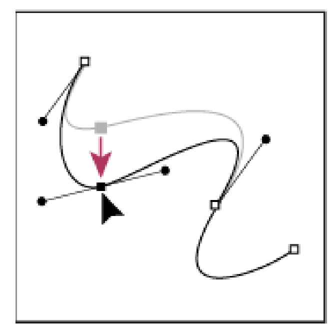




انقر لتحدد المقطع المنحني. ثم اسحب للضبط.

▪ لضبط شكل المقطع على أي من جانبي نقطة الربط المحددة، اسحب نقطة الربط أو نقطة الاتجاه. اسحب مع الضغط على العالي لتحافظ على الضبط بتحركات بمضاعفات 45°.





اسحب نقطة ربط، أو اسحب نقطة الاتجاه.

ملاحظة: يمكنك أيضاً تطبيق تحويل، مثل القياس أو التدوير، على مقطع أو نقطة ربط.

حذف مقطع

1. حدد أداة التحديد المباشر ، وحدد المقطع الذي تريد حذفه.
2. اضغط على مفتاح المسافة الخلفية Backspace (في حالة نظام التشغيل Windows) أو اضغط على مفتاح الحذف Delete (في حالة نظام التشغيل Mac OS) لحذف المقطع المحدد. ضغط المسافة الخلفية أو الحذف مرة أخرى يمسح بقية المسار.

تمديد مسار مفتوح

1. باستخدام أداة القلم، ضع المؤشر على نقطة نهاية المسار المفتوح الذي تريد تمديده. يتغير المؤشر عندما يكون فوق نقطة النهاية بدقة.
2. انقر نقطة النهاية.
3. قم بأحد الأمور التالية:

▪ لإنشاء نقطة زاوية، ضع أداة القلم حيث تريد أن تنهي المقطع الجديد، وانقر. إذا كنت تقوم بتمديد مسار ينتهي عند نقطة ناعمة، فإن المقطع الجديد سيتم إنحنائه من قبل خط الاتجاه الموجود.

▪ ملاحظة: في Illustrator، إذا قمت بتمديد مسار ينتهي في نقطة ناعمة، فإن المقطع الجديد سيكون مستقيماً.

لإنشاء نقطة ناعمة، ضع أداة القلم حيث تريد أن تنهي مقطع المنحنى الجديد، واسحب.

<u>وصل مسارين مفتوحين</u>

1. باستخدام أداة القلم، ضع المؤشر على نقطة نهاية المسار المفتوح الذي تريد توصيله بمسار آخر. يتغير المؤشر عندما يكون فوق نقطة النهاية بدقة.
2. انقر نقطة النهاية.
3. قم بأحد الأمور التالية:

▪ لوصل المسار بمسار آخر مفتوح، انقر نقطة نهاية على المسار الآخر. عندما تقوم بوضع إداة القلم بدقة على نقطة نهاية المسار، تظهر علامة دمج صغيرة بجوار المؤشر.

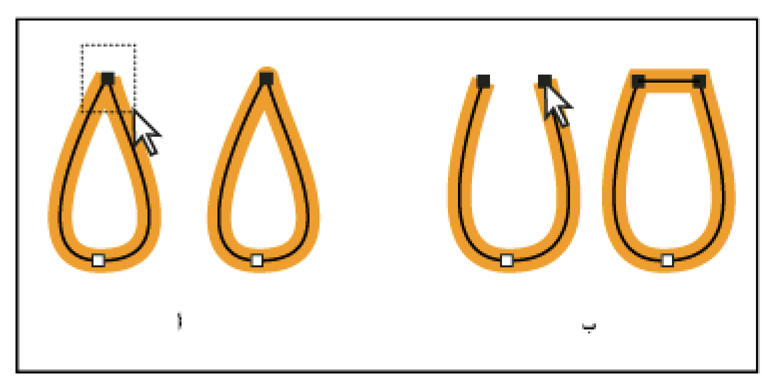
▪ لوصل مسار جديد إلى مسار موجود، ارسم المسار الجديد بالقرب من المسار الموجود، ثم حرك أداة القلم، إلى نقطة نهاية المسار الموجود (غير المحدد). انقر نقطة النهاية تلك عندما ترى علامة الدمج الصغيرة التي تظهر بجوار المؤشر.

<u>ربط نقطتي نهاية</u>

1. حدد نقاط النهاية.

إذا كانت نقاط النهاية متطابقتان (واحدة فوق الأخرى)، اسحب مستطيل تحديد حول كلا النقطتين لتحديدهما.

2. انقر زر ربط نقاط النهاية المحددة في لوحة التحكم.
3. إذا كانت نقاط النهاية متطابقة، تظهر شاشة لتتيح لك تعيين نوع الوصل الذي تريد. حدد خيار الزاوية (الافتراضي) أو خيار الناعم، وانقر موافق.



وصل نقاط النهاية

أ. تحديد ووصل نقاط نهاية متطابقة

ب. تحديد ووصل نقاط نهاية غير متطابقة

<u>نقل أو دفع نقاط ربط أو مقاطع باستخدام لوحة المفاتيح</u>

1. حدد نقطة الربط أو مقطع المسار.

ملاحظة: في Photoshop، يمكنك نقل نقاط الربط فقط بهذه الطريقة.

2. انقر أو اضغط أي مفاتيح أسهم على لوحة المفاتيح لنقل بمقدار 1 بيكسل في المرة الواحدة في اتجاه السهم.

ابق مفتاح العالي مضغوطاً بالإضافة إلى مفتاح السهم للنقل بمقدار 10 بيكسل في المرة الواحدة.

ملاحظة: في Illustrator و InDesign، يمكنك تغيير مسافة الدفع بتغيير تفضيلات زيادة لوحة المفاتيح. عندما تقوم بتغيير الزيادة الافتراضية، فإن إبقاء مفتاح العالي مضغوطاً يدفع 10 أضعاف المسافة المحددة.

<u>تمديد أجزاء من مسار بدون تشويه شكله العام</u>

1. حدد المسار بأكمله.

2. حد أداة إعادة التشكيل (موجودة تحت أداة القياس).

3. ضع المؤشر فوق نقطة ربط أو مقطع مسار تريده أن يمثل نقطة التركيز (التي هي، نقطة تسحب مقاطع المسار)، وانقر.

إذا قمت بنقر مقطع مسار، سيتم إضافة نقطة الربط مبرزة بمربع حولها إلى المسار.

4. انقر مع الضغط على مفتاح العالي على نقاط ربط أو مقاطع لتعمل كنقاط تركيز. يمكنك إبراز عدد غير محدود من نقاط الربط أو مقاطع المسار.

5. اسحب نقاط الربط المبرزة لمعايرة المسار.

إضافة وحذف نقاط ربط

يمكن أن تمنحك إضافة نقاط ربط التحكم في المسار، أو يمكن أن تمدد مسار مفتوح. على أي حال، إنها فكرة جيدة ألا تقوم بإضافة المزيد من النقاط أكثر من اللازم. المسار ذو النقاط القليلة يكون أسهل في التحرير، العرض، والطباعة. يمكنك خفض تعقيد مسار بحذف النقاط غير الضرورية. إضافة وحذف نقاط ربط تعمل بالمثل في تطبيقات Adobe.

تحتوي نقاط لوحة الأدوات على ثلاثة أدوات لإضافة أو إزالة النقاط: أداة القلم ، أداة إضافة نقطة ربط ، وأداة حذف نقطة ربط . بالإضافة إلى، أن لوحة التحكم بها زر إزالة نقاط الربط المحددة

بشكل افتراضي، تتغير أداة القلم إلى أداة إضافة نقطة ربط بمجرد وضعها على المسار المحدد، أو أداة حذف نقطة ربط بمجرد وضعها على نقطة ربط.

ملاحظة: لا تستخدم مفاتيح الحذف، المسافة الخلفية، والمسح أو أوامر تحرير > قص وتحرير > مسح لحذف نقاط ربط: تلك المفاتيح والأوامر تحذف النقطة والمقاطع الخط الموصولة بتلك النقطة.

<u>إضافة أو حذف نقاط الإرساء</u>

1. قم بتحديد المسار الذي تريد تعديله.

2. لإضافة نقطة ربط، حدد أداة القلم أو أداة إضافة نقطة ربط، ضع المؤشر فوق مقطع المسار، وانقر.

3. لحذف نقطة ربط، قم بأي مما يلي:

- حدد النقطة باستخدام أداة التحديد المباشر وانقر إزالة نقاط الربط المحددة في لوحة التحكم.
- حدد أداة القلم أو أداة حذف نقطة الربط، ضع المؤشر فوق نقطة الربط، وانقر.

إيجاد وحذف نقاط الربط النجمية

نقاط الربط النجمية هي نقاط منفردة غير متصلة بنقاط ربط أخرى. إنها تجربة جيدة أن تقوم بإيجاد وحذف نقاط الربط النجمية.

1. قم بإلغاء تحديد كل الكائنات.
2. اختر تحديد > كائن > نقاط نجمية.
3. اختر أوامر تحرير > قص أو تحرير > مسح، أو اضغط حذف أو مسافة خلفية على لوحة المفاتيح.

إيقاف أو تخطي مؤقت الانتقال إلى أداة القلم آلياً

يمكنك أن تتخطى مؤقتاً أو توقف إتاحة الانتقال إلى أداة إضافة نقطة ربط أو أداة حذف نقطة ربط.

- لإيقاف تخطي الانتقال مؤقتاً، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأن تقوم بوضع أداة القلم على المسار المحدد أو على نقطة ربط. يكون ذلك مفيداً عندما تريد أن تبدأ مسار جديد أعلى المسار الموجود. لمنع مفتاح العالي من حد أداة القلم، قم بإطلاق مفتاح العالي قبل أن تتطلق زر الماوس.
- لإيقاف إتاحة الانتقال، اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS)، وحدد إيقاف إتاحة الإضافة/الحذف الآلي.

مسارات ناعمة وبسيطة

يمكنك تنعيم مظهر المسارات كما تبسط المسارات بإزالة نقاط الربط الزائدة.

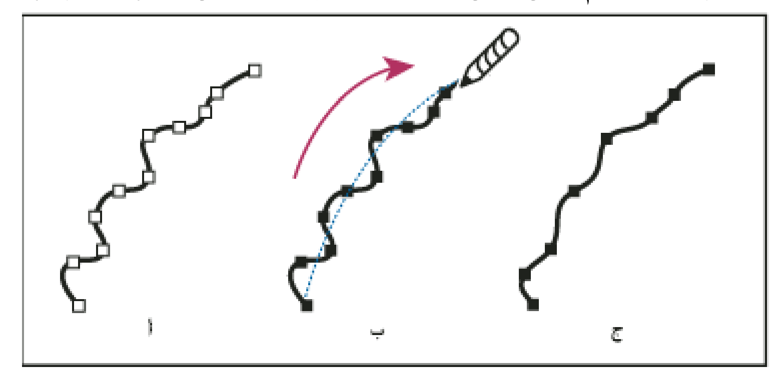
مسارات ناعمة

1. قم بتحديد الكائن.

2. قم بتحديد أداة التنعيم .

3. اسحب الأداة بطول مقطع المسار الذي تريد تنعيمه.

4. استمر في التنعيم حتى يصل الحد أو المسار إلى النعومة المرغوبة.



استخدام أداة التنعيم

أ. المسار الأصلي

ب. سحب على المسار باستخدام أداة التنعيم

ج. النتيجة

5. لتغيير مقدار التنعيم، قم بالنقر المزدوج على أداة التنعيم واضبط الخيارات التالية:

دقة يتحكم في المدى الذي ينبغي تحريكه للماوس أو لقلم الرسم قبل أن يقوم Illustrator بإضافة نقطة ربط جديدة إلى المسار. على سبيل المثال، فإن قيمة دقة تساوي 2.5 تعني تحركات الأداة لأقل من 2.5 بيكسل لا يتم تسجيلها. يمكن أن تتراوح الدقة من 0.5 إلى 20 بيكسل؛ كلما زادت القيمة، كلما أصبح المسار أكثر نعومة وأقل تعقيداً.

تنعيم يتحكم في مقدار التنعيم التي يطبقها Illustrator عندما تقوم باستخدام الأداة. يمكن أن يتراوح التنعيم من 0٪ إلى 100٪؛ كلما زادت القيمة، كلما كان المسار أنعم.

تبسيط المسارات

تبسيط مسار يزيل نقاط الربط الإضافية بدون تغيير شكل المسار. إزالة النقاط غير الضرورية يبسط عملك الفني، يقلل حجم الملف، وجعل عرضه وطباعته أسرع.

1. قم بتحديد الكائن.
2. اختر الكائن > المسار > تبسيط.
3. اضبط دقة المنحنى لتتحكم في مدى تقارب المسار المبسط مع المسار الأصلي.

- حدد معاينة لتعرض معاينة للمسار المبسط وسرد عدد من النقاط في المسارين الأصلي والمبسط.

4. حدد خيارات إضافية، وانقر موافق:

دقة المنحنى قم بإدخال قيمة بين 0٪ و 100٪ لضبط مدى تقارب المسار المبسط للمسار الأصلي. النسبة الأعلى تنشئ نقاط أكثر وملائمة أدق. يتم تجاهل نقاط الربط ما عدا نقاط النهاية للمنحنى ونقاط الزوايا (إلا إذا قمت بإدخال قيمة للحد الفاصل للزاوية).

الحد الفاصل للزاوية: قم بإدخال قيمة بين 0 و 180° لتتحكم في نعومة المنحنى. إذا كانت زاوية نقطة ركن أقل من الحد الفاصل للزاوية، فإن نقاط الزاوية لا تتغير. يساعد هذا الخيار على الاحتفاظ بحدة الأركان، حتى إذا كانت قيمة دقة المنحنى منخفضة.

خطوط مستقيمة ينشئ خطوط مستقيمة بين نقاط الربط الأصلية للكائن. تزال نقاط الأركان إذا كان لها زوايا أكبر من القيمة المحددة للحد الفاصل للزاوية.

إظهار الأصل يظهر المسار الأصلي خلف المسار المبسط.

توسيط موقع نقاط الربط

1. حدد نقطتي ربط أو أكثر (على نفس المسار أو على مسارات مختلفة).
2. اختر الكائن > المسار > متوسط.

3. اختر أن تقوم بالتوسيط على المحور الأفقي (س) فقط، المحور الرأسي (ص) فقط، أو كلا المحورين، وانقر موافق.

التحويل بين نقاط مصقولة ونقاط الركن

يمكنك تحويل النقاط الموجودة على مسار بين نقاط زاوية ونقاط ناعمة. باستخدام الخيارات الموجودة في لوحة التحكم، يمكنك تحويل نقاط ربط متعددة بسرعة. باستخدام أداة تحويل نقاط الربط، يمكنك أن تختار أن تقوم بتحويل جانب واحد فقط من النقطة، ويمكنك تعديل المنحنى بدقة وأنت تقوم بتحويل النقطة.

<u>تحويل نقطة ربط أو أكثر باستخدام لوحة التحكم</u>

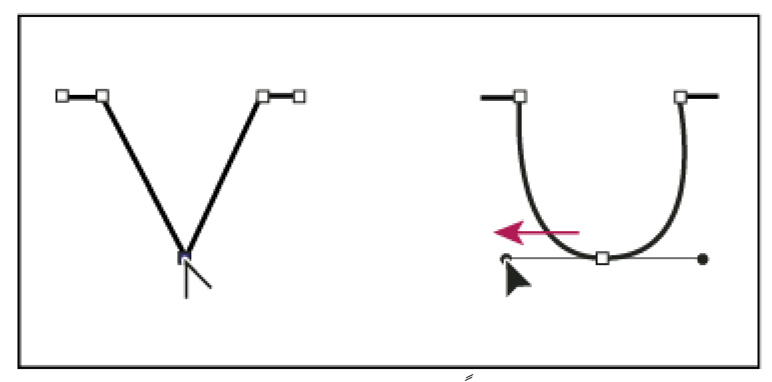
لتستخدم خيارات تحويل نقاط الربط في لوحة التحكم، يجب تحديد فقط نقاط الربط المتعلقة، وليس الكائن بأكمله. إذا قمت بتحديد كائنات متعددة، فإنه يجب أن يكون أحد الكائنات محدد جزئياً فقط. عندما يكون الكائن محدد كلياً، فإن خيارات لوحة التحكم تتغير إلى تلك التي تؤثر على الكائن بأكمله.

- لتحويل نقطة زاوية أو أكثر إلى نقاط ناعمة، قم بتحديد النقاط ثم انقر زر تحويل نقاط الربط المحددة إلى نقاط ناعمة في لوحة التحكم.
- لتحويل نقطة ناعمة أو أكثر إلى نقاط زاوية، قم بتحديد النقاط ثم انقر زر تحويل نقاط الربط المحددة إلى نقاط زاوية في لوحة التحكم.

<u>تحويل نقاط الربط بدقة باستخدام أداة تحويل نقطة ربط</u>

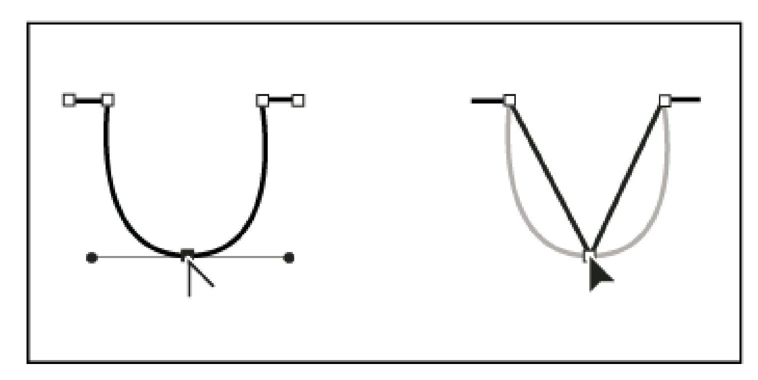
1. حدد المسار الذي تريد تعديله بأكمله بحيث يمكنك ان ترى نقاط ربطه.
2. حدد أداة تحديد تحويل نقطة الربط .
3. ضع أداة تحويل نقطة أعلى نقطة الربط التي تريد تحويلها، ثم قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتحويل نقطة ركن إلى نقطة ناعمة، اسحب نقطة الاتجاه إلى خارج نقطة الركن.



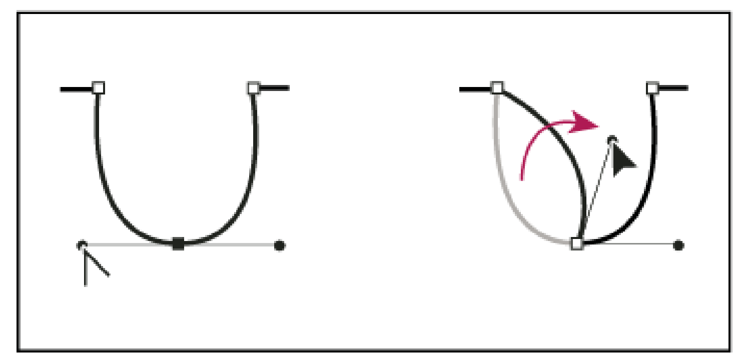
سحب نقطة اتجاه بعيداً عن نقطة ركن لإنشاء نقطة ناعمة

- لتحويل نقطة مصقولة إلى نقطة ركن بدون خطوط اتجاه، انقر النقطة المصقولة.



نقر نقطة مصقولة لإنشاء نقطة ركن

- لتحويل نقطة مصقولة إلى نقطة ركن معتمدة على خطوط اتجاه، اسحب نقطة الاتجاه.

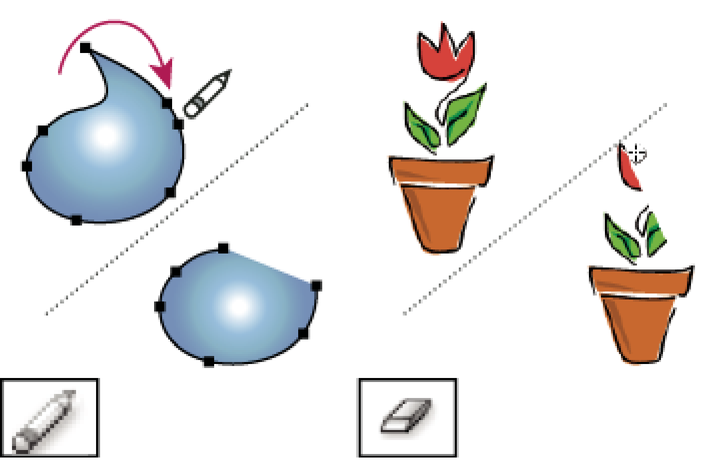


تحويل نقطة مصقولة إلى نقطة ركن

▪ لتحويل نقطة ركن بدون خطوط اتجاه إلى نقطة ركن غير معتمدة على خطوط اتجاه، اسحب نقطة الاتجاه أولاً بعيداً عن نقطة الركن (يجعلها نقطة مصقولة ذات خطوط اتجاه). اترك زر الفأرة فقط (لا تترك أي المفاتيح التي قد تكون ضغطت عليها لتنشيط أداة تحويل نقطة الربط) ثم اسحب أي من نقاط الاتجاه.

مسح عمل فني

يمكنك مسح أجزاء من عملك الفني باستخدام أداة مسح المسار، أداة الماحة، أو المحاة الموجودة على قلم لوحة الرسم Wacom. أداة ممحاة المسار تتيح لك مسح أجزاء من مسار بالرسم على المسار. تكون هذه الأداة مفيدة عندما تريد حد ما تريد مسحه إلى مقطع مسار، مثل حافة مثلث. تتيح لك أداة المحاة وأداة المحاة على قلم لوحة الرسم Wacom مسح أي من مساحات عملك الفني، بغض النظر عن الهيكل. يمكنك استخدام أداة المحاة على المسارات، المسارات المتراكبة، المسارات الموجودة في مجموعات الطلاء النشط، ومسارات القطع.



استخدام أداة ممحاة المسار لمسح أجزاء من المسار (يسار)، استخدام أداة المحاة لمسح جزء من كائن مجمع (يمين)

مسح جزء من مسار باستخدام أداة ممحاة المسار

1. قم بتحديد الكائن.
2. حدد أداة ممحاة المسار .
3. اسحب الأداة بطول مقطع المسار الذي تريد محوه. لأفضل النتائج، استخدم حركة سحب ناعمة، وواحدة.

مسح كائنات باستخدام أداة الممحاة

1. قم بواحد من الأمور التالية:

- لمسح كائنات محددة، قم بتحديد الكائنات أو افتح الكائنات في حالة عزل.
- لمسح أي كائن على لوح الرسم، اترك كل الكائنات غير محددة. عندما لا يكون هناك أي شيء محدد ، فإن أداة الممحاة تمسح خلال كل الطبقات.

2. حدد أداة الممحاة .
3. (اختياري) قم بالنقر المزدوج على أداة الممحاة وقم يتعيين الخيارات.
4. اسحب خلال المساحة التي تريد مسحها. يمكنك التحكم في الأداة بعمل أي مما يلي:

- لحد أداة الممحاة على خط أفقي، رأسي، أو قطري، اضغط مفتاح العالي واسحب.
- لإنشاء مستطيل تحديد حول مساحة ومسح كل شيء داخلها ، اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مع السحب. لحد مستطيل التحديد على مساحة مربعة، قم بالضغط على مفاتيح Alt والعالي (في Windows) أو مفاتيح Option والعالي (في Mac OS) مع السحب.

مسح كائنات باستخدام ممحاة قلم لوحة الرسم Wacom

عندما تقوم بقلب قلم رسم، تصبح أداة الممحاة نشطة آلياً. عندما تقوم بقلب قلم الرسم مرة أخرى، يتم تنشيط الأداة التي كانت تستخدم مرة أخرى.

❖ اقلب قلم الرسم واسحب عبر المساحة التي تريد مسحها.

اضغط أكثر حتى تزيد من عرض المسار الممسوح.

<u>خيارات أداة الممحاة</u>

يمكنك تغيير خيارات أداة الممحاة بالنقر المزدوج في لوحة الأدوات.

ملاحظة: يمكنك تغيير القطر في أي وقت بالضغط على [لتكبير أو] للتصغير.

زاوية يحدد زاوية دوران الأداة اسحب رأس السهم في المعاينة، أو قم بإدخال قيمة في مربع نص الزاوية.

دائري يحدد دائرية الأداة. اسحب نقطة سوداء في المعاينة بعيداً عن أو باتجاه المركز، لتقوم بإدخال قيمة في مربع نص الدائرية. كلما زادت القيمة، كلما كانت الدائرية أكبر.

القطر يحدد قطر الأداة. استخدم منزلق القطر، أو قم بإدخال قيمة في مربع نص القطر.

تتيح لك القائمة المنبثقة على يمين كل خيار التحكم في تنويعات في شكل الأداة. قم بتحديد إحدى الخيارات **التالية**:

ثابت يستخدم زاوية، دائرية، أو قطر ثابت.

عشوائي يستخدم تنويعات عشوائية في الزاوية، الدائرية، أو القطر. قم بإدخال قيمة في مربع نص التنويعات لتعين نطاق يمكن أن تتنوع خلاله خصائص الفرشاة. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة القطر 15 وقيمة التنويعات هي 5، فإن القطر يمكن أن يكون 10، أو 20، أو أي قيمة بينهما.

ضغط يتغير في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءاً على ضغط قلم الرسم. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع القطر. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم. قم بإدخال قيمة في مربع نص التنويعات لتحدد مدى تنوع خصائص الفرشاة بالزيادة أو النقصان. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة الدائرية هي 75٪، وقيمة التنويع هي 25٪، فإن أفتح حد يكون 50٪ وأثقل حد يكون 100٪. كلما انخفض الضغط، كلما كانت جرة الفرشاة زاوية.

عجلة المرقم ينوع القطر بناءاً على التعامل مع عجلة القلم.

إمالة يغير في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على إمالة قلم الرسم. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع الدائرية. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين اتجاه إمالة قلم الرسم.

اتجاه يتغير في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على ضغط قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في زاوية فرش الخطاط، خاصة عندما تستخدم الفرشاة مثل فرشاة الطلاء. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين مدى قرب قلم الرسم رأسياً.

تدوير يغير في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءً على كيفية تدوير رأس قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في زاوية فرش الخطاط، خاصة عندما تستخدم الفرشاة مثل قلم بسط. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم يمكنها تبين نوع التدوير.

فصل مسار

يمكنك فصل مسار، إطار رسوم، أو إطار نص فارغ عند أي نقطة ربط أو على أي مقطع. عندما تقوم بفصل مسار، تذكر ما يلي:

- إذا كنت تريد فصل مسار مغلق إلى مسارين مفتوحين، يجب عليك الفصل في مكانين على المسار. إذا قمت بفصل مسار مغلق مرة واحدة فقط، فستحصل على مسار واحد به فجوة.
- أي مسارات تنتج من فصل ترث إعدادات المسار الأصلي، مثل سمك الحد ولون التعبئة. قد تحتاج لإعادة ضبط المحاذاة من الداخل إلى الخارج.

1. (اختياري) حدد المسار لترى نقاط ربطه الحالية.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد أداة المقص وانقر المسار حيث تريد فصله. عندما تقوم بفصل المسار في وسط المقطع، فإن نقطتي النهاية الجديدة يظهران فوق بعضهما البعض، وتكون نقطة نهاية واحدة محددة.

▪ حدد نقطة الربط التي تريد أن تفصل المسار، ثم انقر زر قص مسار عند نقطة الربط المحددة في لوحة التحكم. عندما تقوم بفصل المسار عند نقطة ربط، تظهر نقطة ربط جديدة فوق نقطة الربط الأصلية، وتكون نقطة ربط واحدة محددة.

3. استخدم أداة التحديد المباشر لضبط نقطة ربط جديدة أو مقطع مسار.

ملاحظة: يمكنك تقسيم كائن إلى وجوه مستقلة باستخدام أداة السكين (الوجه هو مساحة لا يمكن تقسيمها بمقطع خط).

تتبع عمل فني

تتبع عمل فني

إذا كنت تريد أن تضع رسم جديد بناءاً على قطعة من عمل فني، يمكنك تتبعه. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء رسم بناءاً على رسم بالقلم الرصاص مرسوم على الورق أو بناءاً على صورة نقطية محفوظة ببرنامج رسوم آخر بإحضار الرسم في llustrator وتتبعه.

أسهل طريقة لتتبع عمل فني هي أن تفتح أو تضع الملف في Illustrator وتقوم بتتبع العمل الفني آلياً باستخدام أمر التتبع النشط. يمكنك التحكم في مستوى التفاصيل وكيفية تعبئة التتبع. عندما ترضى عن نتيجة التتبع، يمكنك تحويل التتبع إلى مسارات متجهة أو كائن طلاء نشط.




قبل وبعد تتبع صورة نقطية باستخدام أمر التتبع النشط

تتبع آلي للعمل الفني

1. قم بفتح أو وضع ملف لتستخدمه كصورة مصدر للتتبع.
2. مع كون الصورة المصدرمحددة، قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتتبع صورة باستخدام إعداد مسبق للتتبع، انقر زر إعدادات مسبقة وخيارات للتتبع في لوحة التحكم، وحدد إعداد مسبق.
- لتتبع صورة باستخدام خيارات التتبع الافتراضية، انقر التتبع النشط في لوحة التحكم، أو اختر الكائن > التتبع النشط > عمل.
- لضبط خيارات التتبع قبل أن تقوم بتتبع الصورة، انقر زر إعدادات مسبقة وخيارات التتبع في لوحة التحكم، واختر خيارات التتبع. بدلاً من ذلك، اختر الكائن > التتبع النشط > خيارات التتبع. قم بضبط خيارات التتبع، وانقر تتبع:

3. (اختياري) اضبط نتائج التتبع.
4. (اختياري) قم بتحويل التتبع إلى مسارات أو إلى كائن طلاء نشط.

استخدام طبقات القالب لتتبع العمل الفني يدوياً

طبقات القالب مؤمنة، الطبقات غير المطبوعة التي يمكنك تتبع الصور يدوياً. تكون طبقات القالب غير نشطة بنسبة 50٪ بحيث يمكنك أن ترى أي مسارات قمت برسمها أمام الطبقة بسهولة. يمكنك إنشاء طبقات القالب عندما تقوم بوضع صورة أو من طبقات موجودة.

1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لوضع صورة على هيئة طبقة قالب للتتبع، اختر ملف > وضع، حدد ملف EPS، PDF، أو صورة نقطية الذي تريد تتبعه، حدد قالب، ثم انقر وضع. تظهر طبقة قالب جديدة أسفل الطبقة الحالية في اللوحة.
- لتتبع صورة موجودة، تأكد من أن الصورة موجودة في طبقتها، قم بالنقر المزدوج على لوحة الطبقات، حدد قالب، وانقر موافق؛ بدلاً من ذلك، حدد الطبقة واختر قالب من قائمة اللوحة.

يتم استبدال أيقونة العين بأيقونة القالب ، وتصبح الطبقة مؤمنة.

2. تتبع فوق الملف باستخدام أداة القلم أو أداة القلم الرصاص.

3. لإخفاء طبقة القالب، اختر عرض > إخفاء القالب. اختر عرض > إظهار القالب لترها مرة أخرى.

4. لتحويل طبقة القالب إلى طبقة عادية، قم بالنقر المزدوج على طبقة القالب في لوحة الطبقات، قم بإلغاء تحديد القالب، وانقر موافق.

خيارات التتبع

الإعداد المسبق يحدد إعداد مسبق للتتبع.

صيغة يحدد صيغة لون لنتيجة التتبع.

حد فاصل يحدد قيمة لتوليد نتيجة بالأبيض والأسود للتتبع من الصورة الأصلية. كل البيكسلات الأفتح من قيمة الحد الفاصل يتم تحويلها إلى الأبيض، كل البيكسلات الأغمق من قيمة الحد الفاصل يتم تحويلها إلى الأسود. (يتوفر هذا الخيار فقط عندما يتم ضبط الصيغة إلى أبيض وأسود.)

لوحة يحدد لوحة لتوليد تتبع ملون أو درجات رمادية من الصورة الأصلية. (يتوفر هذا الخيار فقط عندما يتم ضبط الصيغة إلى ملون أو درجات رمادية.)

لتجعل Illustrator يحدد الألوان في التتبع، حدد آلي. لتستخدم لوحة مخصصة للتتبع، حدد اسم حامل مكتبة. (يجب أن تكون مكتبة الحوامل مفتوحة حتى يمكن أن تظهر في قائمة اللوحة.)

الحد الأقصى لعدد الألوان يحدد العدد الأقصى للألوان التي سيتم استخدامها في نتائج التتبع الملونة أو ذات الدرجات الرمادية. (يتوفر هذا الخيار فقط عندما يتم ضبط الصيغة إلى ملون أو درجات رمادية وعندما يتم ضبط اللوحة إلى آلي.)

إخراج إلى الحوامل ينشئ حامل جديد في لوحة الحوامل لكل لون في نتيجة التتبع.

تمويه يموه الصورة الأصلية قبل توليد نتائج التتبع. حدد هذا الخيار لتقليل التشويش البسيط وتنعيم الحواف المجعدة في نتيجة التتبع.

إعادة النمذجة يعيد نمذجة الصورة الأصلية إلى دقة الوضوح المحددة قبل توليد نتيجة التتبع. يفيد هذا الخيار لإسراع عملية التتبع للصور الكبيرة لكنه قد يؤدي إلى نتائج متعرجة.

ملاحظة: دقة وضوح إعادة النمذجة لا يتم حفظها عندما تقوم بإنشاء إعداد مسبق.

تعبئات ينشئ مناطق معبئة في نتيجة التتبع.

الحدود ينشئ مسارات محددة من نتيجة التتبع.

الحد الأقصى لسمك الحدود يحدد الحد الأقصى لعرض الأشكال في الصورة الأصلية التي يمكن حدها. الأشكال الأكبر من الحد الأقصى للعرض تصبح مساحات ذات حدود خارجية في نتيجة التتبع.

الحد الأدنى لطول الحدود يحدد الحد الأدنى لطول الأشكال في الصورة الأصلية التي يمكن حدها. الأشكال الأصغر من الحد الأدنى للطول يتم تجاهلها من نتيجة التتبع.

ملائمة المسار يتحكم في المسافة بني الشكل المتتبع والشكل النقطي الأصلي. تنشئ القيم الأقل ملائمة أكثر ضيقاً؛ القيم الأكبر تنشئ ملائمة أكثر وسعاً للمسار.

الحد الأدنى للمساحة يحدد أصغر شكل في الصورة الأصلية التي سيتم تتبعها. على سبيل المثال، القيمة 4 تحدد أن الشكل أصغر من 2 بيكسل عرضاً في 2 بيكسل طولاً سيتم تجاهلها من نتيجة التتبع.

زاوية الركن يحدد حدة المنحنى في الصورة الأصلية والتي تم اعتبارها ركن في مسار التتبع الناتج.

نقطية يحدد كيفية عرض المكون النقطي من كائن التتبع. لا يتم حفظ إعداد العرض هذا كجزء من الإعداد المسبق للتتبع.

المتجه يحدد كيفية عرض نتيجة التتبع. لا يتم حفظ إعداد العرض هذا كجزء من الإعداد المسبق للتتبع.

- حدد معاينة في شاشة خيارات التتبع لمعاينة نتيجة الإعداد الحالي. لضبط خيارات التتبع الافتراضية، قم بإلغاء تحديد كل الكائنات قبل أن تقوم بفتح شاشة خيارات التتبع. عند انتهائك من ضبط الخيارات، انقر ضبط الافتراضي.

تغيير عرض كائن تتبع

يتكون كائن التتبع من مكونين اثنين: مصدر الصورة الأصلية ونتيجة التتبع (والذي هو العمل الفني المتجه). بشكل افتراضي، تكون نتائج التتبع فقط هي المرئية. على أي حال، يمكنك تغيير عرض كل من الصورة الأصلية ونتيجة التتبع إلى أفضل ما يناسب احتياجاتك.

1. حدد كائن التتبع.

- بشكل افتراضي، كل كائنات التتبع تسمى "تتبع" في لوحة الطبقات.

2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتغيير عرض نتيجة التتبع، انقر زر عرض المتجه في لوحة التحكم أو اختر كائن > تتبع نشط، وحدد خيار عرض: بدون نتيجة تتبع، نتيجة تتبع، حدود خارجية، أو حدود خارجية وتتبع.
- لتغيير عرض الصورة الأصلية، انقر زر عرض النقطي في لوحة التحكم أو اختر كائن > تتبع نشط، وحدد خيار عرض: بدون صورة، الصورة الأصلية، صورة معدلة (والتي تعرض الصورة مع معايرات مطبقة أثناء التتبع)، أو صورة شفافة.

ملاحظة: حتى تعرض الصورة المصدر، يجب عليك أولاً تغيير عرض المتجه إلى بدون نتيجة التتبع أو حدود خارجية

معايرة نتائج التتبع

بمجرد أن تقوم بإنشاء كائن تتبع، يمكنك معايرة النتائج في أي وقت.

1. حدد كائن التتبع.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اضبط خيارات أساسية في لوحة التحكم.

- انقر زر شاشة خيارات التتبع في لوحة التحكم لعرض كل خيارات التتبع. بدلاً من ذلك، اختر الكائن > التتبع النشط > خيارات التتبع. اضبط الخيارات وانقر تتبع.
- استخدم إعدادات مسبقة لتقوم بتغيير نتائج التتبع بسرعة.

استخدام إعداد مسبق للتتبع

توفر الإعدادات المسبقة للتتبع خيارات مسبقة التعيين لأنواع معينة من العمل الفني. على سبيل المثال، إذا كنت تتبع صورة تنوي استخدامها على هيئة رسم فني، اختر إعداد فني خاص بالرسم الفني. تتغير كل خيارات التتبع من أجل التتبع المثالي للرسم الفني: يتم ضبط اللون إلى أبيض وأسود، التمويه يضبط على 0 بيكسل، عرض الحد يتم حده إلى 3 بيكسل، وهكذا.

<u>تعيين إعداد مسبق</u>

- اختر الكائن > التتبع النشط > خيارات التتبع. (بدلاً من ذلك، حدد كائن تتبع، وانقر زر شاشة خيارات التتبع في لوحة التحكم.) اضبط خيارات التتبع لإعداد مسبق، وانقر حفظ إعداد مسبق. أدخل اسم للإعداد المسبق ثم انقر موافق.
- اختر تحرير > إعدادات مسبقة للتتبع. انقر جديد، اضبط خيارات التتبع للإعداد المسبق، وانقر تم.
- لتأسيس إعداد مسبق جديد بناء على إعداد مسبق، حدد الإعداد المسبق، وانقر جديد.

<u>تحرير أو حذف إعداد مسبق</u>

1. اختر تحرير > إعدادات مسبقة للتتبع.
2. حدد الإعداد المسبق، وانقر تحرير أو حذف.

ملاحظة: لا يمكنك تحرير أو حذف الإعدادات الافتراضية (تظهر الإعدادات المسبقة الافتراضية بين أقواس []). على أي حال، يمكنك عمل نسخة يمكن تحريرها من الإعداد الافتراضي بتحديد الإعداد المسبق ونقر جديد.

مشاركة إعدادات مسبقة مع مستخدمين آخرين

1. اختر تحرير > إعدادات مسبقة للتتبع.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر تصدير لحفظ إعداداتك المسبقة لملف.
- انقر إدراج لتحميل إعدادات مسبقة من ملف ما.

تحويل كائن تتبع إلى كائن طلاء نشط.

عندما ترضى عن نتيجة التتبع، يمكنك تحويل التتبع إلى مسارات أو إلى كائن طلاء نشط. تتيح لك هذه الخطوة النهائية العمل بالتتبع كما تفعل مع العمل الفني المتجه. بمجرد أن تقوم بتحويل كائن تتبع، فلا يعود بإمكانك معايرة خيارات التتبع.

1. حدد كائن التتبع.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتحويل التتبع إلى مسارات، انقر توسع في لوحة التحكم أو اختر كائن > تتبع نشط > تمديد. استخدم هذه الطريقة إذا كنت تريد أن تعمل بمكونات العمل الفني المتتبع على هيئة كائنات منفردة. المسارات الناتجة يتم تجميعها مع بعضها البعض.
- لتحويل التتبع إلى مسارات مع الحفاظ على خيارات العرض الحالية، اختر كائن > التتبع النشط > تمدد كما هو معروض. على سبيل المثال، إذا كانت خيارات العرض مضبوطة على حدود خارجية لنتائج التتبع، عندئذ المسارات الممتدة ستكون حدود خارجية فقط (بدلاً من المعبئة والمحدودة). بالإضافة إلى أنه يتم الحفاظ على لقطة تتبع من خيارات العرض الحالية وتجمع مع المسارات الممتدة. استخدم هذه الطريقة إذا كنت تريد الحفاظ على صورة التتبع كدليل للمسارات الممتدة.
- لتحويل التتبع إلى كائن طلاء نشط، انقر الطلاء النشط في لوحة التحكم أو اختر كائن > تتبع نشط > تحويل إلى طلاء نشط. استخدم هذه الطريقة إذا

كنت تريد تطبيق تعبئات وحدود على العمل الفني المتتبع باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط.

- لإنشاء تتبع وتحويل كائن التتبع في خطوة واحدة، اختر الكائن > تتبع نشط > عمل وتوسع أو الكائن > تتبع نشط > عمل وتحويل إلى طلاء نشط.

إطلاق كائن تتبع

إذا كنت ترغب في تجاهل تتبع مع الحفاظ على الصورة المدرجة الأصلية، يمكنك إطلاق كائن التتبع.

1. حدد كائن التتبع.
2. اختر الكائن > التفاف النص > إطلاق.

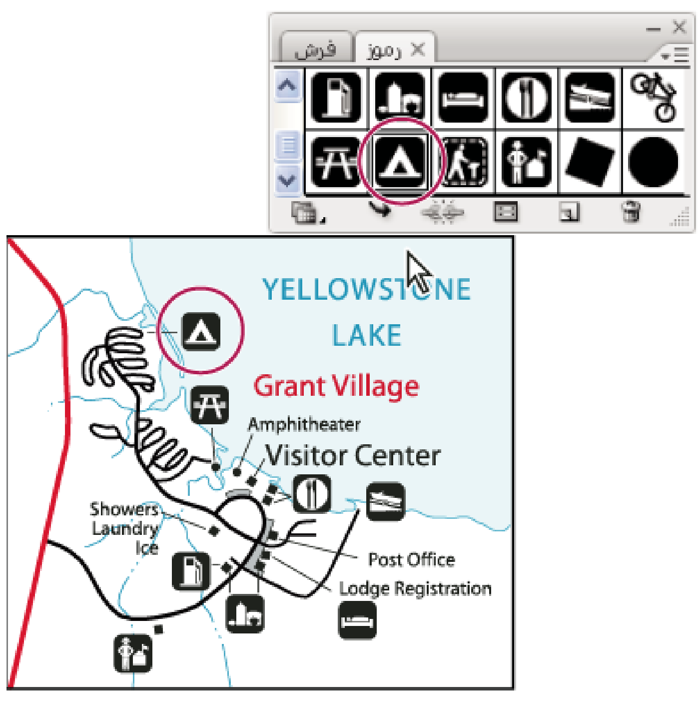
رموز

حول الرموز

إن الرمز هو كائن يمكنك إعادة استخدامه في وثيقة ما. على سبيل المثال، إذا قمت بإنشاء رمز من زهرة، يمكنك عندئذ إضافة تواجدات من ذلك الرمز مرات متعددة إلى عملك الفني بدون إضافة العمل الفني المعقد بالفعل. يرتبط كل تواجد رمز بالرمز في لوحة الرموز أو مكتبة رموز. إن استخدام الرموز يحافظ على وقتك ويقلل حجم الملف بشدة.

توفر الرموز أيضاً دعم ممتاز للتصدير إلى SWF و SVG. عندما تقوم بالتصدير إلى Flash، يمكنك ضبط نوع الرمز إلى مشهد فيلم. بمجرد ان تصبح في Flash، يمكنك اختيار نوع آخر إذا كان ضرورياً. يمكنك أيضاً تعيين قياس من 9 شرائح في Illustrator بحيث أن يتم قياس مشاهد الفيلم بالتناسب عند استخدامه لمكونات واجهة التعامل.

بعد أن تقوم بوضع رمز ما ، يمكنك تحرير تواجدات الرمز على لوح الرسم، إذا كنت تريد ، إعادة تعريف الرمز الأصلي بالتحريرات. تتيح لك أدوات الترميز إضافة ومعالجة تواجدات الرموز المتعددة مرة واحدة.



عمل فني بتواجد رمز

نظرة عامة على لوحة الرموز

يمكنك استخدام لوحة الرموز (نافذة > رموز) أو لوحة التحكم لتدير الرموز لوثيقة ما. تحتوي لوحة الرموز على تنويعات من الإعدادات المسبقة للرموز. يمكنك إضافة رموز من مكتبات الرموز أو مكتبات قمت بإنشائها.

<u>تغيير عرض الرموز في اللوحة</u>

- حدد خيار عرض من قائمة اللوحة: عرض المصغرات لعرض مصغرات، عرض قائمة صغيرة لعرض قائمة من الرموز المسماة، أو قائمة كبيرة لعرض قائمة مسماة من الرموز على مصغرات كبيرة.

- اسحب الرمز إلى موضع مختلف. عند ظهور الخط الأسود في الموضع الذي تريده، اترك زر الفأرة.
- حدد ترتيب بالاسم من قائمة اللوحة لتسرد الرموز بالترتيب الهجائي.

<u>مضاعفة رمز في اللوحة</u>

مضاعفة أو نسخ رمز في لوحة الرموز هي طريقة سهلة لإنشاء رمز جديد بناءاً على رمز موجود.

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد رمز في لوحة الرموز واختر مضاعفة رمز من قائمة اللوحة، أو اسحب الرمز إلى زر رمز جديد.
- حدد تواجد لرمز وانقر مضاعفة في لوحة التحكم.

ملاحظة: إذا كنت تريد مضاعفة تواجد رمز على لوح الرسم، إذا قمت بقياسه وتدويره وتريد إضافة تواجد آخر بنفس القياس والتدوير، قم بمضاعفة التواجد.

<u>إعادة تسمية رمز</u>

1. لإعادة تسمية الرمز، حدد الرمز في لوحة الرموز، اختر خيارات الرمز من قائمة اللوحة، ثم اكتب اسم جديد في شاشة خيارات الرمز.
2. لإعادة تسمية تواجد، حدد تواجد رمز في العمل الفني، ثم اكتب اسم جديد في مربع نص اسم التواجد في لوحة التحكم.

إنشاء رمز

يمكنك إنشاء رموز من معظم كائنات Illustrator، بما في ذلك المسارات المتراكبة، كائنات النص، الصور النقطية، الكائنات الشبكية، ومجموعات الكائنات. على أي حال، لا يمكنك إنشاء رمز من الرسم المرتبط أو بعض المجموعات، مثل مجموعات من الرسومات البيانية.

1. حدد العمل الفني الذي تريد استخدامه كرمز.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر زر رمز جديد في لوحة الرموز.

- اسحب العمل الفني إلى لوحة الرموز.
- اختر رمز جديد من قائمة اللوحة.

ملاحظة: افتراضياً، يصبح العمل الفني تواجداً للرمز الجديد. إذا كنت لا تريد أن يصبح العمل الفني تواجداً، اضغط مفتاح العالي وأنت تقوم بإنشاء الرمز الجديد. بالإضافة إلى ذلك، إذا كنت لا تريد أن يتم فتح شاشة رمز جديد عندما تقوم بإنشاء رمز جديد، اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وأنت تقوم بإنشاء الرمز وسوف يستخدم Illustrator الاسم الافتراضي للرمز، مثل رمز جديد 1.

3. في شاشة خيارات الرمز، اكتب اسم للرمز.
4. إذا كنت تنوي تصدير الرموز إلى Flash، قم بما يلي:

- حدد مشهد فيلم للنوع. مشهد فيلم هو نوع الرمز الافتراضي في Flash.
- حدد مكان على شبكة تسجيل Flash حيث تريد أن تقوم بنقطة ربط الرمز. يؤثر موضع نقطة الربط على موضع الرمز ضمن إحداثيات الشاشة.
- حدد إتاحة الأدلة لقياس 9 شرائح إذا كنت تريد استغلال قياس 9 شرائح في Flash.

استخدم قياس 9-شرائح

يمكنك استخدام قياس 9-شرائح (قياس-9) لتعيين نمط قياس المكون لرموز مشهد الفيلم المخطط تصديرها إلى Flash. هذا النوع من القياس يتيح لك إنشاء رموز مشهد فيلم التي تتناسب قياساً للاستخدام كمكونات واجهة تعامل، مقارنة بنوع القياس المطبق على عناصر الرسومات والتصميم.

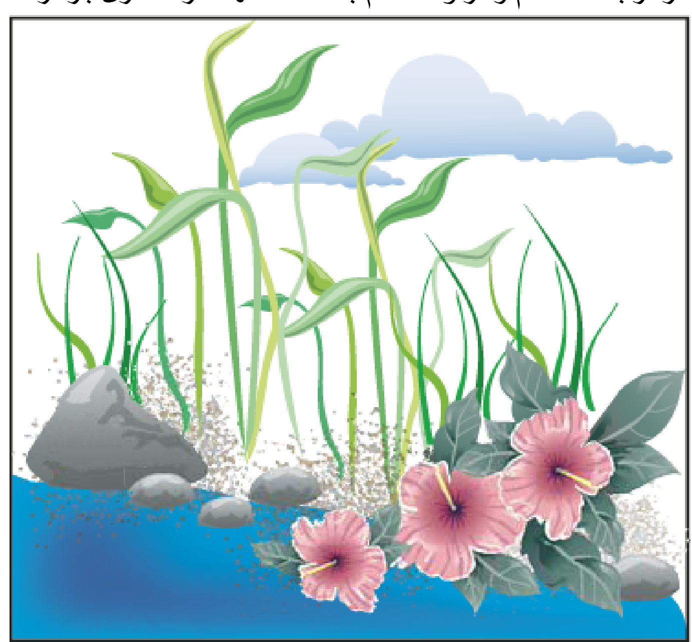
يقسم مشهد الفيلم منطقياً إلى تسعة أقسام مع تغشية شبيهة بالشبكة، وكل من المساحات التسعة يتم قياسه بشكل مستقل. للحفاظ على التكامل البصري لمشهد الفيلم، فإن الأركان لا يتم قياسها، بينما يتم قياس بقية مساحات الصورة (بالمقارنة بأن تكون تتمدد) لأكبر أو لأصغر، حسب الحاجة.

تكون شبكة قياس 9-شرائح مرئية فقط في حالة العزل. افتراضياً، توضع أدلة الشبكة بنسبة 25٪ (أو 1/4) من عرض الرمز والطول من حافة الرمز، وتظهر على هيئة خطوط منقطة محفورة على الرمز.

أدوات الترميز ومجموعات الرمز

حول مجموعات الرمز

مجموعة الرمز هي مجموعة من تواجدات الرمز التي قمت بإنشائها باستخدام أداة بخاخة الرموز. يمكنك إنشاء مجموعات مخلوطة من تواجدات الرمز باستخدام أداة بخاخة الرمز باستخدام رمز واحد ثم باستخدامها مرة أخرى برمز آخر.



عمل فني تم إنشائها باستخدام أدوات الترميز

وأنت تعمل باستخدام مجموعات الرمز، تذكر أن أدوات الترميز تؤثر فقط على الرمز أو الرموز المحددة في لوحة الرموز. على سبيل المثال، إذا قمت بإنشاء مجموعة تواجد رمز تمثل مرج به عشب وأزهار، يمكنك تغيير اتجاه العشب فقط بتحديد

رمز العشب في لوحة الرموز ثم باستخدام أداة تدوير الرموز. لتغيير حجم كل من العشب والأزهار، حدد كل من الرموز في لوحة الرموز ثم استخدم أداة تحجيم الرمز.

ملاحظة: عندما تقوم بتحديد مجموعة رمز مختلطة، فإن تواجد الرمز المضافة حديثاً إلى مجموعة يحدد آلياً في لوحة الرموز.

إنشاء مجموعات الرمز

تعمل بخاخة الرموز مثل بخاخة الشوائب- متيحاً لك إضافة عدد كبير من الكائنات المتماثلة إلى لوح الرسم في لنفس الوقت. على سبيل المثال، استخدم بخاخة الرموز لإضافة مئات من فروع العشب، الأزهار البرية، النحل، أو ندفات الثلج.

بخ مجموعات من تواجدات الرمز على عمل فني

1. حدد رمزاً ما في لوحة الرموز، ثم حدد أداة بخاخة الرموز .
2. انقر أو اسحب حيث تريد أن تظهر تواجدات الرمز.

إضافة أو حذف تواجدات من مجموعة موجودة

1. حدد مجموعة رمز موجودة.
2. حدد أداة بخاخة الرمز ورمز في لوحة الرموز.
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإضافة تواجدات رمز، انقر أو اسحب حيث تريد أن تظهر التواجدات الجدبدة.
- لحذف تواجدات الرمز، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تنقر حيث تريد أن تزيل التواجدات.

تعديل تواجد رمز في مجموعة رمز

تستخدم أدوات الترميز لتعديل تواجدات رمز متعددة في مجموعة ما. على سبيل المثال، يمكنك أن تقوم بنثر تواجدات على مساحة أكبر باستخدام أداة عصر الرموز أو أن تقوم بصبغ لون التواجدات لتجعلهم بالتدريج لتجعلهم أكثر واقعية.

بالرغم من أنه يمكنك استخدام أدوات الترميز على تواجدات رمز منفردة، وتكون أكثر فاعلية عند استخدامها على مجموعة رمز. عند العمل على تواجدات رمز منفردة، فإن معظم المهام تكون سهلة التنفيذ باستخدام الأدوات والأوامر التي تستخدمها على كائنات عادية.

تغيير ترتيب تراص تواجدات الرمز في مجموعة

1. حدد أداة تبديل الرموز .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لنقل تواجدات الرمز، اسحب في الاتجاه الذي تريد أن تنتقل إليه تواجدات الرمز.
- لإحضار تواجد الرمز للأمام، انقر على تواجد الرمز مع الضغط على مفتاح العالي.
- لإرسال تواجدات الرمز إلى الخلف، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وانقر مع الضغط على مفتاح العالي على تواجد رمز.

تجميع أو بعثرة تواجدات الرمز

1. حدد أداة تبديل الرموز .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أو اسحب في المنطقة التي تريد لسحب تواجدات الرمز باتجاه بعضها البعض.
- ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وانقر أو اسحب في المساحة حيث تريد أن تدفع تواجدات الرمز بعيداً عن بعضها البعض.

تغيير حجم تواجدات الرمز

1. حدد أداة تحجيم الرموز .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أو اسحب في المجموعة التي تريد أن تزيد من حجم تواجدات الرمز فيها.
- ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option في (Mac OS)مضغوطاً، وانقر حيث تريد أن تقلل حجم تواجدات الرمز.
- ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تسحب أو تنقر للحفاظ على وجهة تواجد الرمز أثناء تغيير الحجم.

تدوير تواجدات الرمز

1. حدد أداة تدوير الرموز .
2. انقر أو اسحب بالاتجاه الذي تريد أن يصبح اتجاه التواجدات.

صبغ تواجدات الرمز

صبغ تواجد رمز يغير الصبغة لاتجاه لون الصبغة، مع الحفاظ على النصوع الأصلي. (إنها تعمل بنفس طريقة الصبغات والظلال لصبغ الفرش.) تستخدم هذه الطريقة نصوع اللون الأصلي وصبغة لون التلوين لتوليد اللون الناتج. بالتالي، تتغير الألوان ذات النصوع العالي أو المنخفض بشكل بسيط؛ لا تتغير الكائنات البيضاء أو السوداء على الإطلاق.

- للوصول إلى طريقة للتلوين تؤثر أيضاً على الكائنات البيضاء والسوداء، استخدم أداة نمط الرمز مع نمط رسوم يستخدم لون التعبئة المرغوب.

1. في لوحة اللون، حدد لون التعبئة الذي تريد استخدامه كلون للتلوين.
2. حدد أداة صباغة الرمز وقم بتنفيذ أحد الأمور التالية:

- انقر أو اسحب فوق تواجدات الرمز الذي تريد صبغه بلون التلوين. يزداد مقدار التلوين بالتدرج، ويتغير لون تواجد الرمز بالتدرج إلى لون التلوين.
- ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تقوم بالنقر لتقليل مقدار التلوين واكشف المزيد من لون الرمز الأصلي.
- ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تنقر أو تسحب لتحافظ على ثبات مقدار التلوين، بينما تغير لون تواجد الرمز تدريجياً إلى لون التلوين.

ملاحظة: باستخدام أداة صبغ الرمز يتسبب في زيادة حجم الملف ويقلل من الكفاءة. عندما تكون هناك أهمية لحجم ملف Flash/SVG أو الذاكرة، فلا تستخدم هذه الأداة.

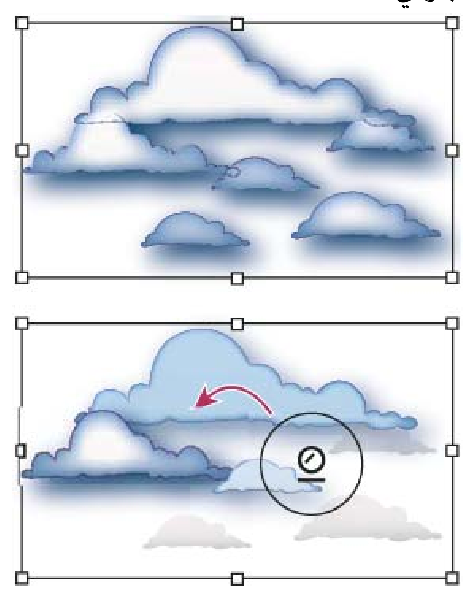
معايرة الشفافية لتواجد الرمز

1. حدد أداة شبكة الرموز .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أو اسحب حيث تريد أن تزيد شفافية الرمز.
- ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option في (Mac OS) مضغوطاً، وانقر حيث تريد أن تقلل شفافية الرمز.

تطبيق نمط رسوم على تواجدات رمز

تتيح لك أدوات نمط الرمز تطبيق أو إزالة نمط رسوم من تواجد رمز. يمكنك التحكم في مقدار ومكان التطبيق. على سبيل المثال، يمكنك تطبيق نمط بشكل تدريجي بحيث تعرض بعض تواجدات الرمز النمط بشكل كامل وهناك أخرى تعرض النمط بشكل جزئي.



نمط رسوم مطبق بشكل كامل (أعلى) بالمقارنة مع نمط رسوم مطبق بنسب متفاوتة (أسفل)

✓ يمكنك الانتقال إلى أداة نمط الرمز عند استخدام أي أداة ترميز أخرى في لوحة أنماط الرسوم.

1. حدد أداة نمط الرموز .
2. حدد نمط في لوحة أنماط الرسوم، وقم بعمل أحد الأمور التالية:

- انقر أو اسحب حيث تريد أن تقوم بتطبيق النمط على مجموعة الرمز. يزداد مقدار النمط المطبق على تواجدات الرمز، ويتغير النمط تدريجياً.
- ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وأنت تنقر أو تسحب لتقليل مقدار النمط واكشف المزيد من الرمز الأصلي غير المنمط.
- ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تنقر أو تسحب لإبقاء مقدار النمط ثابتاً، أثناء التغيير التدريجي نمط تواجد الرمز إلى النمط المحدد.

ملاحظة: من المهم أن تقوم بتنفيذ الخطوة 1 و 2 بالترتيب المحدد. إذا قمت بتحديد نمط بينما تكون أداة أخرى غير أداة الترميز محددة، فإن النمط سيتم تطبيقه مباشرةً على مجموعة الرمز المحددة بأكملها.

خيارات أدوات الرموز

تصل إلى خيارات أداة الترميز بالنقر المزدوج على أداة الترميز في لوحة الأدوات.

الخيارات العامة، مثل القطر، الشدة، والكثافة، تظهر في أعلى الشاشة. تظهر خيارات الأدوات الخاصة في أسفل الشاشة. للانتقال إلى خيارات أداة مختلفة، انقر أيقونة الأداة في الشاشة.

الخيارات العامة تظهر الخيارات العامة في أعلى شاشة خيارات أدوات الترميز بغض النظر عن أي أداة ترميز هي المحددة.

القطر يحدد حجم فرشاة الأداة.

✓ في أي وقت وأنت تستخدم أداة ترميز اضغط [لتقليل القطر أو] لزيادته.

الكثافة يحدد معدل التغيير (القيم الأعلى تساوي تغييرات سريعة)، أو حدد استخدام ضغط القلم لتستخدم المدخل من لوحة رسم أو قلم بدلاً من قيمة الكثافة.

كثافة مجموعة الرموز يحدد قيمة جذب لمجموعة الرمز (القيم الأعلى ينتج عنها تواجدات أكثر كثافة). يطبق هذا الإعداد على مجموعة الرمز بأكملها. إذا كانت مجموعة رمز محددة، فإن الكثافة تتغير لكل تواجدات الرمز في المجموعة، وليس التواجدات الحديثة الإنشاء.

أسلوب يحدد كيفية معايرة أدوات العصر، التحجيم، التدوير، الصبغ، والنمط الخاصة بتواجدات الرمز.

حدد بتعريف المستخدم لتقوم بضبط الرموز بالتدريج طبقاً لموضع المؤشر. حدد عشوائي لتعديل الرموز عشوائياً في المساحة أسفل المؤشر. حدد متوسط لتتيعم قيم الرمز بالتدريج.

إظهار حجم وكثافة الفرشاة يعرض الحجم وأنت تستخدم الأداة.

خيارات بخاخة الرمز تظهر خيارات بخاخة الرمز (العصر، الحجم، التدوير، الشبكة، الصبغ، والنمط) أسفل الخيارات العامة في شاشة خيارات أدوات الترميز عندما تكون أداة بخاخة الرمز محددة، وتتحكم في كيفية إضافة تواجدات الرمز الجديدة إلى مجموعات الرمز. كل منها توفر خيارين:

متوسط لإضافة رمز جديد باستخدام قيمة متوسطة لتواجدات الرمز الموجودة ضمن نصف قطر الفرشاة. على سبيل المثال، التواجد المضاف إلى مساحة حيث يكون تواجد الرمز المتوسط 50٪ شفاف يصبح 50٪ شفاف؛ التواجد المضاف إلى مساحة ليس بها تواجدات يكون غير شفاف.

ملاحظة: يعتبر إعداد المتوسط التواجدات الأخرى فقط ضمن نصف قطر أداة بخاخة الرمز، والتي تقوم بضبطه باستخدام خيار القطر. لترى نصف القطر وأنت تعمل، حدد إظهار حجم وكثافة الفرشاة.

معرفة من قبل المستخدم لتطبيق قيم إعداد مسبق معين لكل معامل: العصر (الكثافة) يعتمد على حجم الرمز الأصلي؛ الحجم يستخدم حجم الرمز الأصلي؛ التدوير يستخدم اتجاه الماوس (أو بدون اتجاه إذا لم يتحرك الماوس)؛ الشبكة يستخدم 100٪ عتامة؛ الصبغة يستخدم لون التعبئة ومقدار كامل من الصبغة؛ النمط يستخدم النمط الحالي.

خيارات تحجيم الرمز تظهر خيارات تحجيم الرمز أسفل الخيارات العامة في شاشة خيارات أدوات الترميز فقط عندما تكون أداة تحجيم الرمز محددة.

تغيير حجم متناسب حافظ على شكل موحد لكل تواجد للرمز وأنت تقوم بالتحجيم.

تغيير الحجم يؤثر على الكثافة نقل التواجدات بعيداً عن بعضها البعض عندما يتم قياسها للأكبر وانقلها باتجاه بعضها البعض عندما يتم قياسها للأصغر.

اللون

إن تطبيق الألوان على عمل فني هي مهمة معروفة في Adobe Illustrator، وينبغي للشخص أن يكون لديه بعض المعرفة عن نماذج اللون وصيغ اللون. عند تطبيق لون على عمل فني، تذكر الوسيط النهائي الذي سيتم نشر العمل الفني فيه، بحيث يمكنك استخدام نموذج الألوان وتعريفات الألوان الصحيحة. إن تجربة وتطبيق الألوان هو أمر سهل باستخدام لوحة النماذج الغنية بالميزات، لوحة دليل الألوان، وشاشة اللون النشط في Illustrator.

حول الألوان في الرسومات الرقمية

تسخدم شركة أدوبي Adobe نماذج الألوان لوصف الألوان التي تراها وتعمل بها في الرسوم الرقمية. كل نموذج ألوان مثل RGB أو CMYK أو HSB يمثل طريقة مختلفة في توصيف اللون. نماذج اللون هي قيمة عددية تمثل نطاق مرئي من الألوان. فراغ اللون هو نموذج لون متنوع ذو نطاق من الألوان محدد. على سبيل المثال، ضمن نموذج ألوان RGB هناك عدد من فراغات اللون: Adobe RGB، sRGB، و Apple RGB. بينما كل من فراغات اللون تلك يتم تعريفها باستخدام نفس المحاور الثلاثة (R، G، و B)، وتختلف نطاقاتهم.

عند قيامك بالتعامل مع الألوان في رسم، فإنك فعلياً تقوم بضبط القيم الرقمية في الملف. من السهل أن تفكر في رقم كلون، علماً بأن هذه القيم العددية لا تعبر عن الألوان نفسها بصورة مطلقة- حيث أنها ذات معنى داخل فراغ الألوان الخاص بالجهاز الذي يقوم بإنتاج اللون فقط.

لأن كل جهاز له فراغه اللوني، فإنه يمكن أن يقوم بإنتاج ألوان في نطاقه فقط. عند نقل صورة من جهاز إلى آخر، فإنه من المحتمل أن يحدث تغيرات في ألوان الصورة نظراً لأن كل جهاز يقوم بتفسير قيم نماذج الألوان RGB أو CMYK بناء على فراغ الألوان الخاص به. على سبيل المثال، من الممكن لكل الألوان التي تعرض

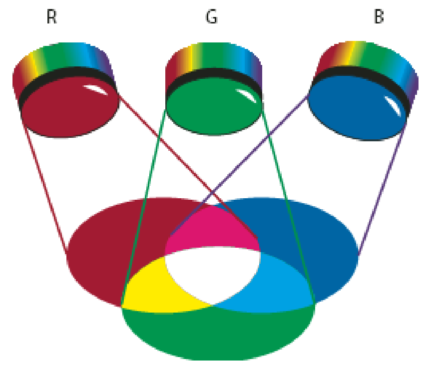
على شاشة أن تتطابق تماماً في طباعة على طابعة سطح المكتب. تعمل الطابعة بفراغ اللون CMYK، وتعمل الشاشة في فراغ اللون RGB. إن نطاقاتهما مختلفة. بعض الألوان تنتج من ألوان لا يمكن عرضها على شاشة، وبعض الألوان التي يمكن عرضها على الشاشة لا يمكن إعادة إنتاجها باستخدام الأحبار على ورقة.

بالرغم من ذلك فإنه من المستحيل أن تتطابق كل الألوان على أجهزة مختلفة، يمكنك استخدام إدارة اللون لضمان أن معظم الألوان هي نفسها أو مشابهة بقدر كافٍ بحيث يظهران متناسبان.

RGB

نسبة كبيرة من النطاق المرئي يمكن أن يتم تمثيله بمزج الضوء الملون بالأحمر، الأخضر، والأزرق (RGB) في تنوعات من النسب والكثافات. حين تتداخل الألوان، فإنها تنشئ السماوي، البنفسجي، والأصفر.

تسمى ألوان RGB ألوان أساسية مكونة لأنه يمكنك إنشاء الأبيض بإضافة R، G، و B معاً - بحيث أن كل ضوء ينعكس إلى العين. الألوان الأساسية المكونة تستخدم للإضاءة، التلفاز، وشاشات الحاسب الآلي. على سبيل المثال، شاشتك تنتج لون بإطلاق الضوء من خلال فسفورات حمراء، خضراء، وزرقاء.



الألوان الأساسية المكونة (RGB)

R. أحمر

G. أخضر

B. أزرق

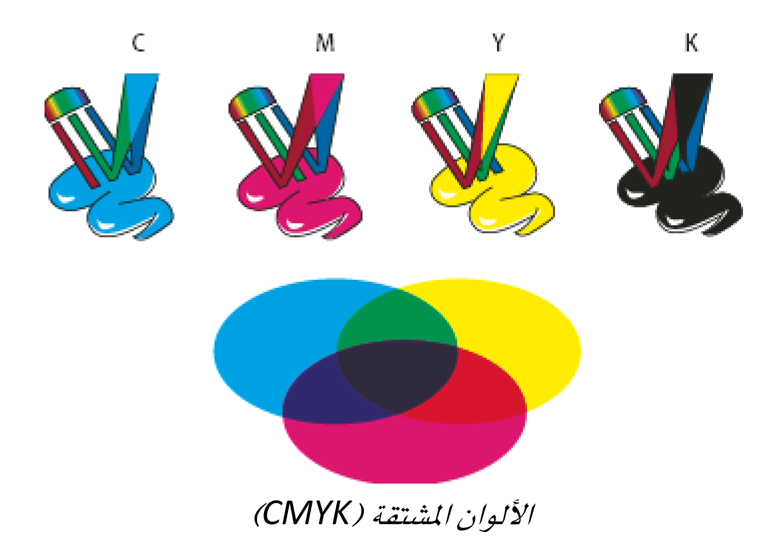
يمكنك العمل بقيم اللون باستخدام صيغة اللون RGB، والتي تكون مبنية على نموذج اللون RGB. في صيغة RGB، كل من مكونات RGB يمكنك استخدام قيمة تتراوح من 0 (أسود) إلى 255 (أبيض). على سبيل المثال، من المحتمل أن يكون اللون الأحمر الفاتح ذو قيمة R تساوي 246 وقيمة G تساوي 20 وقيمة B تساوي 50. عند تساوي قيم المكونات الثلاثة، يكون الناتج هو ظلال رمادية. عندما تكون قيمة كل المكونات هي 255، فإن النتيجة تكون أبيض نقي؛ عندما تكون قيم كل المكونات هي 0، فإن النتيجة هي أسود نقي.

يتضمن Illustrator أيضاً صيغة RGB معدلة تسمى RGB آمنة للويب، والتي تتضمن فقط ألوان RGB تلك التي تناسب الاستخدام على الويب.

CMYK

في حين يعتمد نموذج RGB على مصدر الضوء لإنشاء اللون، فإن نموذج CMYK يبنى على جودة امتصاص اللون للحبر المطبوع على الورق. مثلما يرتطم الضوء بالأحبار الشفافة، فإن أجزاء من النطاق يتم امتصاصها. اللونن الذي لا يتم امتصاصه ينعكس إلى عينك.

تراكب السماوي النقي (C)، البنفسجي النقي (M)، والأصفر النقي (Y) سينتج أسود بامتصاص ، أو اشتقاق كل الألوان. لهذا السبب فإنها تسمى ألوان مشتقة. يتم إضافة الحبر الأسود (K) من أجل كثافة ظلال أفضل. (تم استخدام الحرف K لأن الأسود هو لون مفتاح لتسجيل الألوان الأخرى، ولأن الحرف B يعني أيضاً الأزرق.) تراكب تلك الأحبار للإعادة إنتاج اللون يسمى طباعة معالجة أربعة ألوان.



الألوان المشتقة (CMYK)

C. أزرق سماوي

M. أرجواني

Y. أصفر

K. أسود

يمكنك العمل بقيم اللون باستخدام صيغة اللون CMYK، والتي تكون مبنية على نموذج اللون CMYK. في صيغة CMYK، كل من أحبار المعالجة CMYK يمكنك استخدام قيمة تتراوح من 0 إلى 100٪. الألوان الأفتح يتم تحديد نسبة صغيرة من ألوان حبر المعالجة؛ والألوان الأغمق لها قيم نسب أعلى. على سبيل المثال، من المحتمل أن يحتوي اللون الأحمر الفاتح على 2٪ أزرق سماوي و93٪ أرجواني و90٪ أصفر و0٪ أسود. في كائنات CMYK، تكون نسب الحبر الأقل أقرب إلى الأبيض، ونسب الحبر الأعلى أقرب إلى الأسود.

استخدم CMYK عند تجهيز وثيقة ليتم طبعها باستخدام أحبار معالجة.

تغيير صيغة اللون لوثيقة ما

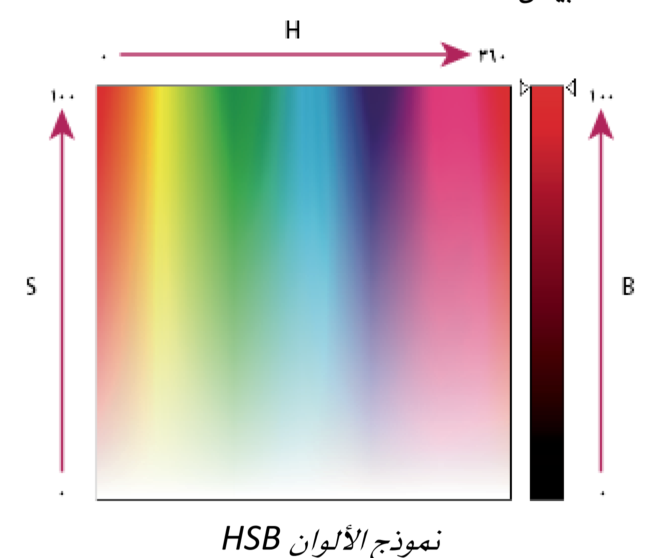
❖ اختر ملف > صيغة لون الوثيقة > لون CMYK أو لون RGB HSB

بنـاء علـى الإدراك البشـري للألـوان، فـإن نمـوذج الألـوان HSB يقـوم بتوصـيف خصائص ثلاثة رئيسية للون:

صبغة اللون المنعكس من أو منتقل من خلال كائن. يتم قياسه كموقع على دائرة مكونات اللون القياسية، ويتم التعبير عنه كدرجة بين 0 و 360 درجة. في أغلب الأحيان، يتم تعريف صبغة اللون باسم اللون، مثل أحمر أو برتقالي أو أخضر.

تشبع درجة وضوح أو نقاء اللون (يتم تسميته أحياناً كثافة اللون). يمثل التشبع مقدار اللون الرمادي بالنسبة إلى صبغة اللون ويتم قياسه كنسبة مئوية من 0٪ (رمادي) إلى 100٪ (كامل التشبع). على دائرة مكونات اللون القياسية، يزيد التشبع في الاتجاه من مركز الدائرة إلى حافة الدائرة.

إضاءة إضاءة أو عتامة نسبية للون، وفي العادة يتم قياسه كنسبة مئوية من 0٪ (أسود) إلى 100٪ (أبيض).



نموذج الألوان HSB

H. صبغة

S. تشبع

B. إضاءة

Lab

يعتمد نموذج الألوان CIE Lab على الإدراك البشري للألوان. إنه أحد نماذج الألوان المتعددة التي تنتجها Commission Internationale d’Eclairage (CIE))، وهي منظمة مخصصة لإنشاء مواصفات لكل ما يختص بالضوء.

توصف القيم الرقمية في نموذج الألوان Lab كل الألوان التي يراها الشخص العادي بعينه المجردة. حيث أن نموذج الألوان Lab يقوم بتوصيف مظهر اللون ولا يحدد كمية الصبغات التي يحتاجها أجهزة الإخراج (على سبيل المثال، شاشة الحاسب الآلي أو الطابعة المكتبية أو الكاميرا الرقمية) لإنتاج الألوان؛ فأن Lab يعتبر نموذج ألوان غير معتمد على أجهزة. يستخدم نظام إدارة الألوان نموذج الألوان Lab كمرجع للألوان للتنبؤ بما سيتم عند تحويل لون من فراغ ألوان إلى فراغ ألوان آخر.

في Illustrator، يمكنك استخدام نموذج Lab لإنشاء، عرض، وإخراج حوامل ألوان التركيز. على أي حال، لا يمكنك إنشاء وثائق في صيغة Lab.

درجات رمادي

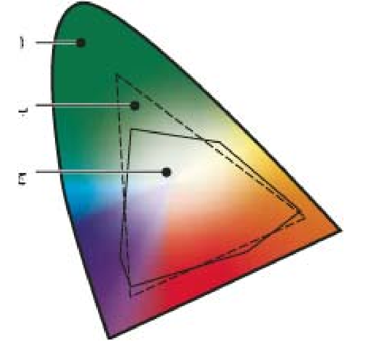
يستخدم درجات الرمادي صبغات الأسود لتمثيل كائن. كل كائن درجات رمادية له قيمة نصوع تتراوح من 0٪ (أبيض) إلى 100٪ (أسود). الصور المكونة باستخدام مساحات ضوئية للأبيض والأسود أو درجات الرمادي تعرض بالدرجات الرمادية.

تتيح لك أيضاً تحويل العمل الفني الملون إلى عمل فني أبيض وأسود عالي الجودة. في هذه الحالة، يتجاهل Adobe Illustrator معلومات اللون في العمل الفني الأصلي؛ تمثل مستويات درجات الرمادي (الظلال) للكائنات المحولة نصوع الكائنات الأصلية.

عندما تقوم بتحويل كائنات رمادية إلى RGB، فإن قيم اللون التي يتم تعيينها لكل كائن تساوي قيم الرمادية السابقة. يمكنك أيضاً تحويل كائن درجات رمادية إلى كائن CMYK.

فراغات اللون والنطاقات

فضاء اللون هو نطاق من الألوان في المجال المرئي. يمكن أن يكون فراغ اللون هو تنوع من نموذج ألوان. Adobe RGB، Apple RGB، و sRGB هي أمثلة لفراغات لونية مبنية على نفس نموذج الألوان.



النطاقات لفارغات الألوان المختلفة

أ. النطاق المرئي

ب. فراغ ألوان RGB

ج. فراغ ألوان CMYK

نطاق الألوان المحتواة بفراغ لون يسمى نطاق لوني. تعمل الأجهزة المختلفة (شاشة الحاسب، الماسح الضوئي، طابعة سطح المكتب، المطبعة، الكاميرا الرقمية) خلال سير عملك ضمن فراغات لون مختلفة ذات نطاقات لونية مختلفة. بعض الألوان الموجودة ضمن النطاق اللوني لشاشة حاسبك لا تكون ضمن النطاق اللوني للطابعة النافثة للحبر الخاصة بك، والعكس. عندما لا يمكن إنتاج لون على جهاز، فإنه يعتبر خارج فراغ اللون الخاص بذلك الجهاز. بكلمات أخرى، فاللون **خارج النطاق اللوني**.

حول ألوان المعالجة والتركيز

يمكنك تصنيف الألوان على أنها إما ألوان معالجة أو ألوان تركيز، والتي ترادف نوعي الحبر الأساسيين المستخدمين في الطباعة التجارية. في لوحة الحوامل، يمكنك تعريف نوع اللون باستخدام الأيقونات التي تظهر بجوار اسم اللون.

عند تطبيق اللون على مسارات وإطارات، تذكر الوسيط النهائي الذي سينشر به العمل الفني، بحيث يمكنك تطبيق اللون باستخدام أكثر صيغ اللون ملائمة.

- إذا كان سير عمل اللون الخاص بك يتضمن نقل الوثائق خلال الأجهزة، قد ترغب في استخدام نظام إدارة اللون ليساعد على صيانة وتنظيم الألوان طوال العملية.

حول ألوان التركيز

إن **لون التركيز** هو حبر خاص مسبق الخلط يستخدم بدلاً من، أو بالإضافة إلى أحبار معالجة CMYK، ويتطلب لوح الطباعة الخاص به في المطبعة. استخدم لون التركيز عندما يتم تحديد ألوان قليلة وتكون دقة الألوان مهمة. يمكن أن تنتج أحبار لون التركيز ألواناً موجودة خارج نطاق ألوان المعالجة. على أي حال، المظهر الدقيق للون التركيز المطبوع يتم تحديده بناءً على تركيب الحبر عند خلطه في المطبعة التجارية والورق الذي يطبع عليه، وليس بقيم اللون التي تقوم بتحديدها أو من قبل إدارة اللون. عندما تحدد قيم لون التركيز، فإنك تصف المظهر المحاكى للون لشاشتك وطابعتك فقط (معرض لمحدوديات نطاق تلك الأجهزة).

تذكر الإرشادات التالية عند تعيين لون تركيز:

- لأفضل النتائج في الوثائق المطبوعة، حدد لون تركيز من نظام مطابقة ألوان مدعوم من قبل مطبعتك التجارية. يوجد العديد من مكتبات مطابقة الألوان المتضمنة مع البرنامج.
- قلل عدد ألوان التركيز التي تستخدمها. كل لون تركيز تقوم بإنشائه سيولد لوح طباعة لون تركيز إضافي للمطبعة، مما يزيد من تكاليف طباعتك. إذا

كنت تعتقد أنك قد تحتاج لأكثر من أربعة ألوان، فحاول طباعة وثيقتك باستخدام ألوان المعالجة.

- إذا احتوى كائن على ألوان تركيز وتداخلات مع كائن آخر يحتوي على شفافية، فقد تظهر نتائج غير مرغوبة عند التصدير إلى تنسيق EPS، عند تحويل ألوان التركيز إلى ألوان معالجة باستخدام شاشة الطباعة، أو عند إنشاء فواصل الألوان في تطبيق آخر غير Illustrator أو InDesign. لأفضل النتائج، استخدم معاينة التسوية أو معاينة الفواصل لعمل بروفة إلكترونية على التأثيرات الخاصة بتسوية الشفافية قبل الطباعة. بالإضافة إلى، يمكنك تحويل ألوان التركيز إلى ألوان معالجة باستخدام مدير الحبر في InDesign قبل الطباعة أو التصدير.
- يمكنك استخدام لوح طباعة لون التركيز لتطبيق الدهان على مساحات من مهمة لون المعالجة. في تلك الحالة، ستستخدم مهمة طباعتك ما إجماليه خمسة أحبار- أربعة أحبار معالجة وورنيش تركيز.

حول ألوان التشغيل

إن لون المعالجة يطبع باستخدام تراكب من أربعة أحبار معالجة قياسية: سماوي، بنفسجي، أصفر، وأسود (CMYK). استخدم ألوان المعالجة عندما تتطلب مهمة الطباعة العديد من الألوان التي تستخدم أحبار تركيز منفردة سيكون ذلك عالى التكلفة أو غبر عملي، مثل طباعة صور فوتوغرافية ملونة.

تذكر الإرشادات التالية عند تعيين لون معالجة:

- لأفضل النتائج في وثيقة تطبع بجودة عالية، قم بتعيين ألوان التركيز باستخدام قيم CMYK المطبوعة في مرجع ألوان المعالجة، مثل تلك المتوفرة من قبل المطبعة التجارية.
- قيم اللون النهائية للون المعالجة هي قيمه في CMYK، بحيث إنه إذا قمت بتعيين لون معالجة باستخدام RGB (أو LAB، في InDesign)، فإن تلك القيم سيتم تحويلها إلى CMYK عند طباعة فواصل الألوان. تلك التحويلات تختلف بناءً على إعداداتك لإدارة اللون وملف تخصيص الوثيقة.

- لا تقوم بتعيين لون معالجة بناءً على كيف سيبدو على شاشتك، إلا إذا كنت متأكداً من أنك قمت بإعداد نظام إدارة اللون بشكل صحيح، وأنك تفهم محدوديات معاينة اللون.
- تجنب استخدام ألوان معالجة في وثائق ستستخدم في العرض على الإنترنت، لأن CMYK له نطاق لوني أصغر من الموجود على الشاشة المعتادة.
- يتيح لك Illustrator و InDesign تعيين لون معالجة إما عام أو غير عام. في Illustrator، تبقي ألوان المعالجة مرتبطة بحامل في لوحة الحوامل، بحيث إذا قمت بتعديل الحامل الخاص بلون معالجة عام، فإن كل الكائنات التي تستخدم ذلك اللون يتم تحديثها. ألوان المعالجة غير العامة لا يتم تحديثها آلياً في الوثيقة عندما يتم تحرير اللون. تكون ألوان المعالجة غير عامة بشكل افتراضي. في InDesign، عندما تقوم بتطبيق حامل على كائنات، فإن اللوح يتم تحديثه آلياً كلون معالجة عام. الحوامل غير العامة تكون ألوان غير مسماة، والتي يمكن تحريرها في لوحة اللون.

ملاحظة: تؤثر فقط ألوان المعالجة العامة وغير العامة على لون معين مطبق على الكائنات، ولا تؤثر أبداً على كيفية فصل الألوان أو سلوكها عندما تنقلهم بين التطبيقات.

استخدام ألوان التركيز والمعالجة معاً

بعض الأحيان يكون من العملي أن تستخدم أحبار تركيز ومعالجة في نفس المهمة. على سبيل المثال، قد تستخدم لون تركيز واحد لطباعة اللون الخاص بشعار شركة على نفس الصفحات الخاصة بتقرير سنوي حيث يتم إنتاج الصور الفوتوغرافية باستخدام ألوان المعالجة. يمكنك أيضاً استخدام لوح طباعة لون التركيز لتطبيق الورنيش على مساحات من مهمة لون المعالجة. في كلا الحالتين، ستستخدم مهمة طباعتك ما إجماليه خمسة أحبار- أربعة أحبار معالجة وورنيش تركيز.

تحديد الألوان

حول تحديد الألوان

يمكنك تحديد ألوان لعملك الفني من أدوات، لوحات، وشاشات متنوعة في Illustrator. تعتمد كيفية تحديد اللون على احتياجات عملك الفني. على سبيل المثال، إذا كنت تريد استخدام ألوان مصدق عليها من شركة معينة، ستحتاج لتحديد ألوان من مكتبة حوامل ألوان مصدق عليها من شركة. إذا كنت تريد مطابقة ألوانك بألوان في العمل الفني، يمكنك استخدام الشافطة في لاقط اللون وإدخال قيم اللون نفسها.

يمكنك استخدام أي من المزايا التالية لتحديد اللون:

لوحة الحوامل ولوحات مكتبة الحوامل توفر ألوان منفردة ومجموعات ألوان. يمكنك اختيار من حوامل ومكتبات موجودة بالفعل لإنشاء التي تخصك. يمكنك أيضاً إدراج مكتبات.

منتقي الألوان يوفر مجال لوني منه يمكنك تحديد الألوان بصرياً، مربعات نص قيم اللون لتعرف الألوان يدوياً، وحوامل الألوان.

أداة الشافطة تأخذ عينات من عملك الفني عندما تقوم بالنقر.

لوحة الألوان يوفرمجال لوني، منزلقات قيم الألوان المنفردة (مثل منزلق السماوي)، ومربعات نص قيم اللون. يمكنك تعيين ألوان تعبئة وحد من لوحة الألوان. من قائمة لوحة اللون يمكنك إنشاء ألوان عكسية وتكميلية للألوان الحد والتعبئة الحاليين، وإنشاء حامل من اللون المحدد.

لوحة دليل اللون توفر مساطر تناغم متعددة لتختار منها لإنشاء مجموعات لون باستخدام لون أساسي تختاره. يمكنك إنشاء تنوعات من الألوان باستخدام صبغات وظلال، ألوان دافئة وباردة، أو ألوان فاقعة وهادئة. من لوحة دليل الألوان يمكنك فتح مجموعة لون في شاشة اللون النشط.

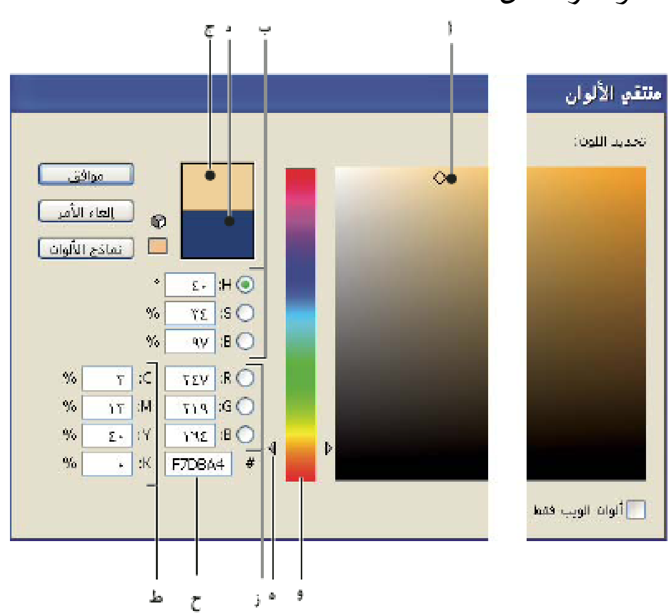
شاشـة اللـون النشـط تـوفر أدوات لتعريـف ومعـايرة الألـوان بدقـة في مجموعـة مـن الألوان أو في العمل الفني. بمكنك أيضاً إعادة تلوين عملك الفني باستخدام الألـوان من مجموعة اللون، أو تقليل أو تحويل ألوانك للإخراج.

أمـر إضـافة ألـوان محـددة أو زر مجموعـة لـون جديـدة قـم بإنشـاء مجموعـة لـون جديـدة تحتـوي علـى الألـوان المحـددة في العمـل الفنـي. هـذا الأمـر والـزر كـلاهمـا موجودان في لوحة الحوامل. نظرة عامة على لاقط اللون

يتيح لك لاقط اللون تحديد لـون الحـد والتعبئـة مـن حقـل ونطـاق اللـون، وتعريـف الألوان عددياً، أو نقر حامل.

نظرة عامة على لاقط اللون

يتيح لك لاقط اللون تحديد لـون الحـد والتعبئـة مـن حقـل ونطـاق اللـون، وتعريـف الألوان عددياً، أو نقر حامل.



منتقي الألوان

أ. حقل اللون ب. قيم لـون HSB ج. اللون الحـالي د. اللون السـابق هـ. منزلق نطـاق اللـون

و. نطاق اللون ز. قيم لون RGB ح. قيم لون سداس عشرية ط. قيم لون CMYK

اعرض منتقى الألوان

❖ قم بالنقر المزدوج على مربع تحديد لون الحد أو التعبئة في لوحة الأدوات أو لوحة اللون.

قم بتغيير مجال اللون المعروض في لاقط اللون

❖ انقر الحرف: H (الصبغة)، S (التشبع)، B (النصوع)، R (أحمر)، G (أخضر)، أو B (أزرق).

اعرض الألوان الآمنة للويب فقط

الألوان الآمنة للويب هي تلك المستخدمة بمتصفحات الويب، بغض النظر عن بيئة العمل.

❖ حدد ألوان الويب فقط.

عرض حوامل اللون بدلاً من مجال اللون

❖ انقر حوامل اللون. انقر نماذج اللون للرجوع لعرض مجال اللون.

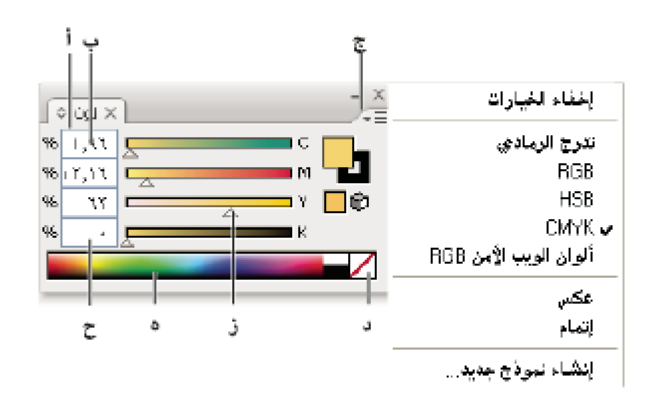
تحديد ألوان باستخدام لاقط اللون

قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أو سحب داخل مجال اللون. تشير العلامة الدائرية إلى موضع اللون في المجال.
- اسحب المثلث عبر منزلق اللون أو انقر داخل منزلق اللون.
- قم بإدخال القيم في أي من مربعات النص.
- انقر حوامل اللون، حدد حامل، وانقر موافق.

نظرة عامة على لوحة اللون

إنك تستخدم لوحة اللون (نافذة > اللون) لتطبيق لون على حد وتعبئة كائن، وأيضاً لتحرير ومزج الألوان. يمكن أن تعرض لوحة اللون قيم اللون التي تستخدم نماذج اللون. بشكل افتراضي، فقط الخيارات الأوسع استخداماً هي التي تكون مرئية في لوحة اللون.



لوحة الألوان

أ. لون التعبئة ب. لون حدود الشكل ج. قائمة اللوحة د. مربع لا شيئ

هـ. شريط مجال اللون و. مؤشر تحكم اللون ز. مربع نص مكون اللون

<u>تغيير نموذج اللون</u>

❖ حدد درجات رمادي، RGB، HSB، CMYK، أو RGB آمنة للويب من قائمة اللوحة.

<u>إظهار كل الخيارات في اللوحة</u>

❖ حدد خيار إظهار من قائمة اللوحة. بدلاً من ذلك، انقر المثلث المزدوج الموجود على صفحة اللوحة لتتجول في أحجام العرض.

تحديد ألوان باستخدام لوحة اللون

1. حدد نموذج اللون الذي تريد استخدامه من قائمة اللوحة. تؤثر الصيغة التي تحددها على عرض لوحة اللون فقط؛ إنها لا تغير صيغة لون الوثيقة.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب أو انقر في منزلق.
- اسحب مع الضغط على العالي لنقل المنزلقات الأخرى المتعلقة به (ماعدا منزلقات HSB). يحافظ ذلك على لون مماثل لكن بصبغة أو كثافة مختلفة.
- قم بإدخال القيم في أي من مربعات النص.

- انقـر في شـريط المجـال اللـوني في أسـفل اللوحـة. لتحديـد لا لـون، انقرمربـع لاشيء في يسار شريط الألوان، لتحدد الأبيض، انقر الحامل الأبيض في الزاوية العليا اليمنـى مـن شـريط الألـوان؛ لتحـدد الأسـود ، انقـر الحامـل الأسـود في الزاويـة السـفلى اليمنى من شريط الألوان.

استخدام وإنشاء الحوامل

حول الحوامل

الحوامل هي ألوان صبغات، تدرجات، وحشوات مسماة. تظهر الحوامـل المرتبطـة بوثيقة ما في لوحة الحوامل. يمكن أن تظهر الحوامل منفردة أو في مجموعات.

يمكنك فتح مكتبات من الحوامل مـن وثـائق Illustrator ونظـم ألـوان أخـرى. تظهر مكتبات الحوامل في لوحات مستقلة ولا يتم حفظها مع الوثيقة.

يمكـن أن تحتـوي لوحـة الحوامـل ولوحـة مكتبـة الحوامـل الأنـواع التاليـة مـن الحوامل:

ألـوان المعالجـة يطبـع لـون المعالجـة باسـتخدام تراكـب مـن أربعـة أحبـار معالجـة قياسـية: السـماوي، البنفسـجي، الأصـفر، والأسـود. بشـكل افتراضـي، يقـوم Illustrator بتعريف الحوامل الجديدة على هيئة ألوان معالجة.

ألوان معالجة عامة اللون العام يتم تحديثه آلياً في كل عملك الفني عندما تقوم بتحريره. كل ألوان التركيز هي ألوان عامة، وألوان المعالجة يمكن أن تكون عامة أو محليـة. يمكنـك تعريـف حوامـل لـون عـام بأيقونـة اللـون العـام ▩ (عنـدما تكـون اللوحة في حالة عرض القائمة) أو مثلث في الزاويـة السـفلى (عنـدما تكـون اللوحـة في حالة عرض المصغرات).

ألوان التركيز لون التركيز هو حبر سـابق المـزج يسـتخدم بـدلاً مـن أو بالإضـافة إلى أحبـار معالجـة CMYK. يمكنـك تعريـف حوامـل ألـوان التركيـز بأيقونـة لـون

التركيز (عندما تكون اللوحة في حالة عرض القائمة) أو نقطة في الزاوية السفلى (عندما تكون اللوحة في حالة عرض المصغرات).

تدرجات التدرج هو مزج متدرج بين لونين أو صبغتين من نفس اللون أو ألوان مختلفة أو أكثر . يمكن تعيين ألوان التدرج على هيئة ألوان معالجة CMYK، ألوان RGB، أو لون تركيز.

حشوات الحشوات هي مسارات متكررة (مقسمة)، مسارات مركبة، نص بتعبئات صلبة أو بدون تعبئة.

بدون يزيل حامل لاشيء الحد أو التعبئة من كائن ما. لا يمكنك تحرير او إزالة هذا الحامل.

التسجيل حامل التسجيل⌖ هو حامل مدمج يسبب أن يتم تعبئة أو حد الكائنات به ليطبع على كل فاصل من طابعة PostScript. على سبيل المثال، علامات التسجيل تستخدم لون التسجيل بحيث يمكن محاذاة ألواح الطباعة بدقة في المطبعة. لا يمكنك إزالة هذا الحامل.

ملاحظة: إذا كنت تستخدم لون التسجيل للكتابة، ثم قمت بفصل الملف وطباعته، فقد لا يتم تسجيل الكتابة بشكل صحيح وقد يبدو الحبر الأسود موحلاً. لتجنب ذلك، استخدم الحبر الأسود للكتابة.

مجموعات الألوان يمكن أن تحتوي مجموعات الألوان على ألون معالجة، تركيز، ومعالجة عامة. لا يمكن أن تحتوي على حشو، تدرج، لا شيء، أو حوامل تسجيل. إنك تقوم بإنشاء مجموعات بناء على تناغمات باستخدام إما لوحة دليل الألوان أو شاشة اللون النشط. لوضع الحوامل الموجودة في مجموعة لون حدد الحوامل وانقر أيقونة مجموعة لون جديدة في لوحة الحوامل. يمكنك تعريف مجموعة لون بأيقونة المجلد.

يمكنك أيضاً إنشاء صبغات في لوحة الحوامل. الصبغة هي لون معالجة عام أو لون تركيز عام بكثافة معدلة. الصبغات من نفس اللون يتم تجميعها معاً، بحيث إذا قمت بتحرير لون حامل الصبغة، فإن كل حوامل الصبغة (وتطلى الكائنات بتلك

الحوامل) تغير اللون، مع بقاء قيم الصبغة بدون تغيير. تعرف الصبغات بنسب (عندما تكون لوحة الحوامل في حالة عرض القائمة)

حول مكتبات نماذج الألوان

مكتبات الحوامل هي تجميعات من ألوان سابقة الإعداد، تتضمن مكتبات حبر مثل ®PANTONE، HKS، Trumatch، FOCOLTONE، DIC، TOYO، ومكتبات ذات درجات لونية متعلقة مثل التمويه، الطبيعة، اليونان، والمجوهرات.

عندما تقوم بفتح مكتبة حوامل، فإنها تظهر في لوحة جديدة (ليس في لوحة الحوامل). أنت تقوم بتحديد، ترتيب، وعرض الحوامل في مكتبة الحوامل مثلما تفعل في لوحة الحوامل. على أي حال، لا يمكنك إضافة حوامل، حذف حوامل من، أو تحرير الحوامل في لوحة مكتبات الحوامل.

- لتجعل مكتبة الحامل تظهر كل مرة يتم فيها تشغيل Illustrator، حدد منتظم من قائمة لوحة مكتبة الحامل.

<u>فتح مكتبة حوامل</u>

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر نافذة > مكتبات حوامل > [اسم مكتبة].
- في قائمة لوحة الحوامل، اختر فتح مكتبة حوامل > [اسم مكتبة].

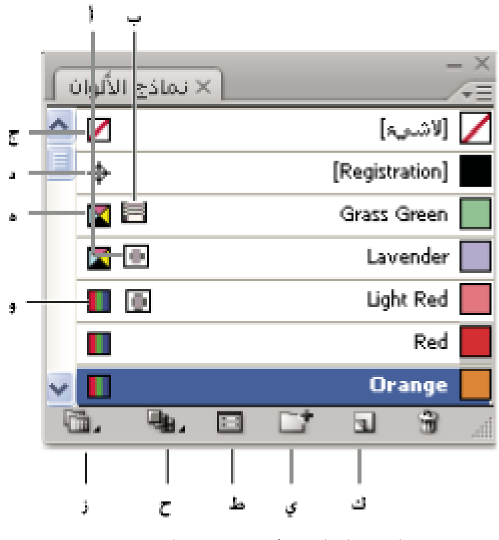
- في لوحة الحوامل، انقر زر قائمة مكتبات الحوامل ، واختر مكتبة من القائمة.

<u>تحرير مكتبة حامل</u>

1. اختر ملف> فتح، حدد مكان ملف مكتبة وافتحه. بشكل افتراضي، يتم تخزين ملفات مكتب الحوامل في المجلد Illustrator\Presets\Swatches.
2. قم بتحرير الألوان في لوحة الحوامل واحفظ تغييراتك.

نظرة عامة على لوحة الحوامل

إنـك تسـتخدم لوحـة الحوامـل (نافـذة > الحوامـل) لـتـحكـم في كـل ألـوان، التـدرجات، والنقـوش في الوثيقـة. يمكـنـك تسـمية وتخـزين أي مـن تلـك العناصـر مـن أجل الوصول المباشر. عندما تحتوي تعبئة أو حد كـائن على لـون، تـدرج، حشـو، أو صبغة مطبقة من لوحة الحوامل، فإن الحامل المطبق يتم إبرازه في لوحة الحوامل.



لوحة الحوامل في عرض قائمة صغيرة

أ. لون تركـيز /ب. لـون عـام /ج. تعبئة أو حد بلاشـيء /د. حامـل تسـجيل (يطبـع على كل الألواح) /هـ. رمز CMYK (عندما تفتح الوثيقة في صيغة CMYK) /و. رمـز RGB (عندما تفتح الوثيقة في صيغة RGB) /ز. زر قائمة مكتبة حوامل /ح. زر قائمة أنـواع حوامـل الألـوان /ط. زر قائمـة خيـارات الحوامـل /ي. زر مجموعـة ألـوان جديـدة /ك. زر حامل جديد

<u>تغيير عرض الحوامل</u>

❖ حـدد خيـار عـرض مـن قائمـة لوحـة الحوامـل: عـرض مصـغر صـغير، عـرض مصغر متوسط، عرض مصغر كبير، عرض قائمة صغيرة، أو عرض قائمة كبيرة.

إظهار نوع معين من الحوامل وإخفاء الآخرين

❖ انقر زر إظهار أنواع الحوامل واختر واحد مما يلي: إظهار كل الحوامل، إظهار حوامل اللون، إظهار حوامل التدرج، إظهار حوامل الحشو، أو إظهار مجموعات اللون.

تحديد كل الحوامل غير المستخدمة في العمل الفني

إذا كنت تريد أن تحد لوحة الحوامل إلى الألوان التي تستخدم في وثيقة ما، يمكنك تحديد كل الحوامل غير المستخدمة ثم تقوم بحذفهم.

❖ اختر تحديد كل غير المستخدم في قائمة لوحة الحوامل.

تحديد مجموعة لون

- لتحديد المجموعة بأكملها، انقر أيقونة مجموعة اللون .
- لتحديد حوامل داخل المجموعة، انقر الحوامل المنفردة.

ملاحظة: لتحرير مجموعة لون محددة، انقر زر تحرير مجموعة لون ، أو قم بالنقر المزدوج على مجلد مجموعة لون.

تحديد حامل بالاسم

حدد إظهار حقل بحث من قائمة لوحة الحوامل. اكتب الحرف أو الحروف الأولى من اسم الحامل في مربع نص البحث في أعلى اللوحة.

ملاحظة: هذا الإجراء لا يعمل مع الحروف ثنائية البايت.

يمكنك أيضاً استخدام هذه الطريقة لتحديد حامل PANTONE بإدخال رقم PANTONE.

نقل الحوامل إلى مجموعة لون

- اسحب حوامل لون منفردة إلى مجلد مجموعة لون موجودة.
- حدد الألوان التي تريد مجموعة لون جديدة وانقر زر مجموعة لون جديدة .

تغيير ترتيب الحوامل

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد ترتيب بالاسم أو ترتيب بالنوع من قائمة لوحة الحوامل.
- اسحب حامل إلى موضع جديد.

إضافة ألوان من العمل الفني إلى لون الحوامل

يمكنك إضافة كل الألوان من العمل الفني ألياً أو كل الألوان الموجودة في وثيقتك إلى لوحة الحوامل. يجد Illustrator الألوان غير تلك الموجودة في لوحة الحوامل، ويحول أي ألوان معالجة إلى ألوان عامة، ويضيفها إلى اللوحة على هيئة حوامل جديدة.

عندما تقوم بإضافة ألوان آلياً إلى لوحة الحوامل، فإن كل الألوان في الوثيقة يتم تضمينها، ما عدا ما يلي:

- ألوان داخل أقنعة عتامة (عندما لا تكون في وضعية تحرير قناع العتامة)
- ألوان مقربة في المزجات
- ألوان في بيكسلات الصورة
- لون الدليل
- الألوان الموجودة في كائنات موجودة في أشكال متراكبة وغير مرئية

إذا قمت بتغيير تعبة بتدرج، تعبئة بحشو، أو رمز إلى لون عام، فإن اللونيتم إضافته على هيئة حامل جديد ويحافظ على حامل اللون الأصلي.

<u>إضافة كل ألوان الوثيقة</u>

❖ تأكد من عدم تحديد أي شيء، واختر إضافة ألوان مستخدمة من قائمة لوحة الحوامل.

<u>إضافة ألوان من العمل الفني المحدد</u>

❖ حدد الكائنات التي تحتوي على الألوان التي تريد إضافتها إلى لوحة الحوامل، وقم بتنفيذ أي مما يلي:

- اختر إضافة الألوان المحددة من قائمة لوحة الحوامل.
- انقر زر مجموعة لون جديدة في لوحة الحوامل. تعيين خيارات في الشاشة التي تظهر.

عرض وإخراج ألوان التركيز باستخدام قيم Lab

بعض ألوان التركيز المسبقة التعريف، مثل الألوان من مكتبات TOYO، PANTONE، DIC، وHKS، يتم تعريفها باستخدام قيم Lab. من أجل التوافقية مع الإصدارات السابقة من Illustrator، فإن الألوان من تلك المكتبات تتضمن تعريفات CMYK. تتيح لك لوحة الحوامل التحكم في أي قيم لـ Lab أو CMYK، يستخدمها Illustrator لعرض، تصدير، وطباعة ألوان التركيز.

عند استخدام قيم Lab، بالتزامن مع ملفات التخصيص الخاصة بالأجهزة الصحيحة، تعطيك أكثر المخرجات دقة على كل الأجهزة. إذا كانت إداة اللون مهمة لمشروعك، فإن Adobe تنصح أن تقوم بعرض، تصدير وطباعة ألوان التركيز باستخدام قيم Lab الخاصة بها.

ملاحظة: لتحسين الدقة على الشاشة، يستخدم Illustrator قيم Lab تلقائياً إذا كانت معاينة الطباعة الفوقية في حالة تشغيل. إنه يستخدم أيضاً قيم Lab عند الطباعة إذا كنت قد حددت خيار محاكاة الطباعة الفوقية في مساحة المخرجات من شاشة الطباعة.

1. اختر إضافة ألوان التركيز من قائمة لوحة الحوامل.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد استخدام قيم Lab المحددة في كتاب المصنع إذا كنت تريد العرض والإخراج الأكثر دقة للألوان.
- حدد استخدام قيم CMYK من كتب التشغيل الخاصة بالمصنع إذا كنت تريد أن تطابق ألوان تركيز الإصدارات الأقدم من Illustrator.

تغيير صبغة لون

1. يحدد معالجة لون معالجة عام أو لون تركيز في لوحة الحوامل، أو يحدد كائن مطبق عليه لون معالجة أو تركيز عام.

2. في لوحة اللون، اسحب منزلق T أو قم بإدخال قيمة في مربع النص لتعديل كثافة اللون. تتراوح الصبغة من 0٪ إلى 100٪؛ كلما قل الرقم، كلما كانت الصبغة أفتح.

- إذا لم تكن ترى منزلق T، تأكد من تحديد لون معالجة أو لون تركيز عام. إذا لم تزل لا ترى منزلق T، اختر إظهار الخيارات من قائمة لوحة اللون.

3. لحفظ الصيغة على هيئة حامل، اسحب اللون إلى لوحة الحوامل، أو انقر زر حامل جديد في لوحة الحوامل. يتم حفظ الصبغة بنفس الاسم على هيئة لون أساسي، لكن تضاف نسبة الصبغة إلى الاسم. على سبيل المثال، إذا قمت بحفظ لون يسمى "سماء زرقاء" بنسبة 50 بالمائة، فإن اسم الحامل سيكون "سماء زرقاء 50٪".

العمل باستخدام مجموعات اللون

حول مجموعات اللون

مجموعة اللون هي أداة تنظيم تتيح لك تجميع حوامل لون مع بعضها في لوحة الحوامل. بالإضافة إلى أن مجموعة اللون يمكن أن تحتوي على تناغمات لونية، والتي تقوم بإنشائها باستخدام شاشة اللون النشط أو لوحة دليل الألوان. يمكن أن تحتوي مجموعات اللون على ألوان صلبة والتي تتضمن ألوان تركيز، معالجة، أو عامة. لا يمكن جمع التدرجات والحشوات.

يمكنك استخدام لوحة دليل الألوان أو شاشة اللون النشط لإنشاء مجموعات لون متناغمة. باستخدام أي من الميزتين، يمكنك اختيار مسطرة تناغم لتوليد مخطط لوني مبني على أي لون تريد مباشرة. على سبيل المثال/ اختر مسطرة تناغم أحادية اللون لإنشاء مجموعة لون تحتوي كلها على نفس الصبغة، لكن بمستويات تشبع مختلفة. أو اختر مسطرة التباين العالي أو الخماسية الألوان لإنشاء مجموعة لون بألوان متباينة من أجل المزيد من التأثير البصري.

نظرة عامة على دليل الألوان

استخدم لوحة دليل الألوان (نافذة > دليل الألوان) كأداة لتعميم اللون أثناء إنشاء عملك الفني. تقترح لوحة دليل الألوان ألوان متناغمة بناءاً على اللون الحالي في لوحة الأدوات. يمكنك استخدام تلك الألوان لتلوين عملك الفني أو يمكنك حفظهم على هيئة حوامل.

يمكنك التعامل مع الألوان التي تولدها لوحة دليل الألوان بعدة طرق، بما في ذلك تغيير مسطرة التناغم، أو معايرة نوع التنوعات وعدد ألوان التنوع التي تظهر.

ملاحظة: إذا كان لديك عمل فني تم تحديده، فبالنقر على تنوعات لون يتغير لون العمل الفني المحدد، تماماً مثل نقر حامل في لوحة الحوامل.

أ. قائمة مسطرة التناغم ومجموعة اللون الحالية

ب. ضبط لون أساس

ج. تنوعات اللون

د. يحد الألوان بمكتبة الحامل المعينة

هـ. تحرير اللون (يفتح الألوان في شاشة اللون النشط)

و. حفظ مجموعة في لوحة الحوامل

يمكنك حفظ مجموعة اللون تنوعات اللون في لوحة الحوامل. إذا كنت تريد المزيد من التحكم في الألوان، انقر زر تحرير الألوان لفتح شاشة اللون النشط.

أ. قائمة مسطرة التناغم ومجموعة اللون الحالية ب. ضبط لون أساس ج. تنوعات اللون د. يحد الألوان بمكتبة الحامل المعينة هـ. تحرير اللون (يفتح الألوان في شاشة اللون النشط) و. حفظ مجموعة في لوحة الحوامل

يمكنك حفظ مجموعة اللون تنوعات اللون في لوحة الحوامل. إذا كنت تريد المزيد من التحكم في الألوان ، انقر زر تحرير الألوان لفتح شاشة اللون النشط.

إنشاء تناغم لوني باستخدام دليل الألوان

تأكد من عدم تحديد أي عمل فني عندما تضبط لون أساسي، وإلا فإن العمل الفني المحدد سيغير اللون الأساسي.

1. افتح لوحة دليل الألوان، وقم بأي من الأمور التالية لضبط اللون الأساسي لتناغم اللون.

- انقر حامل لون في لوحة الحوامل.
- انقر لون في لوحة اللون. (قد ترغب في السحب إلى خارج لوحة اللون بحيث يمكنك استخدامه مع لوحة دليل الألوان.)
- قم بالنقر المزدوج على لون التعبئة في لوحة الأدوات وانتقي لوناً من لاقط اللون.
- باستخدام الشافطة، انقر على العمل الفني المحتوي على اللون الذي تريد. Using the eyedropper, click on artwork containing the color you want.
- حدد العمل الفني الذي يحتوي على اللون الذي تريد، ثم انقر أيقونة ضبط اللون الأساسي إلى اللون الحالي .
- انقر تنوع لون في لوحة دليل الألوان، ثم انقر أيقونة ضبط اللون الأساسي إلى اللون الحالي .

2. اختر مسطرة من قائمة مساطر التناغم.
3. انقر زر حفظ مجموعة اللون في لوحة الحوامل . لتسمية المجموعة الجديدة، حدد المجموعة في لوحة الحوامل واختر خيارات مجموعة اللون من قائمة اللوحة.

ملاحظة: لتقصر الألوان على مكتبة حامل، انقر زر حد تخطيط اللون على مكتبة حوامل ، واختر مكتبة من القائمة.

<u>يعيين نوع تنويعات اللون</u>

❖ اختر أحد التنويعات التالية من قائمة لوحة دليل الألوان:

إظهار الصبغات/الظلال يضيف تنويعات أسود إلى اليسار وتنويعات أبيض على اليمين.

إظهار دافئ/بارد يضيف تنويعات أحمر إلى اليسار وتنويعات أزرق على اليمين.

إظهار قوي/مخفف يقلل التشبع باتجاه الرمادي في تنويعات على اليسار ويزيد التشبع باتجاه الرمادي في تنويعات على اليمين.

ملاحظة: إذا كنت تستخدم ألوان تركيز، استخدم تنويعات الصبغات/ الظلال واختر ألوان من جهة الصبغة (اليمين) من شبكة التنويعات. كل التنويعات الأخرى تسبب أن يتم تحويل ألوان التركيز إلى معالجة.

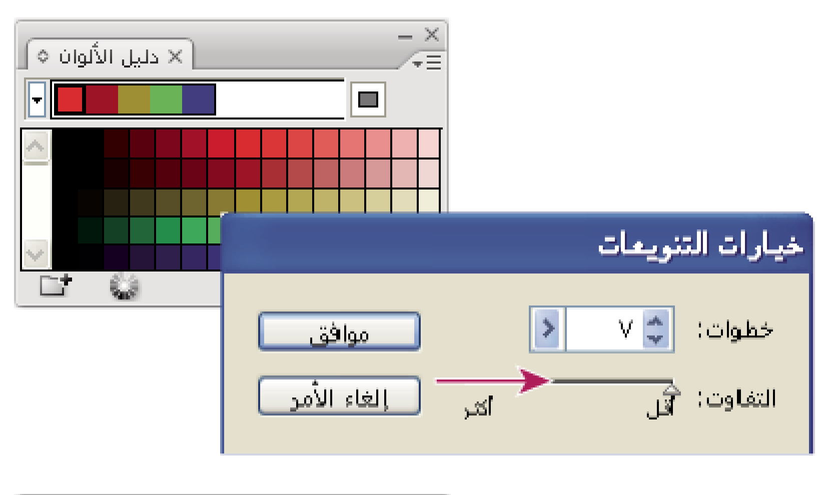
<u>تعيين عدد ونطاق تنويعات اللون</u>

1. اختر خيارات دليل الألوان من قائمة لوحة دليل الألوان.
2. قم بتعيين عدد الألوان التي تريد أن تظهر على يسار ويمين كل لون في مجموعة اللون المولدة. على سبيل المثال، اختر 6 إذا كنت تريد أن ترى ستة ظلال أفتح من كل لون.

تظهر دائماً الألوان الأصلية أسفل منتصف اللوحة، وتظهر تنويعات تلك الألوان على يسارها ويمينها.

3. اسحب منزلق النطاق إلى اليسار لتقليل نطاق التنويعات أو اسحبه إلى اليمين لزيادة النطاق.

تقليل النطاق يولد ألوان أكثر تماثلاُ مع الأصل.





معايرة نطاق تنويعات اللون

حفظ ألوان دليل الألوان إلى لوحة الحوامل

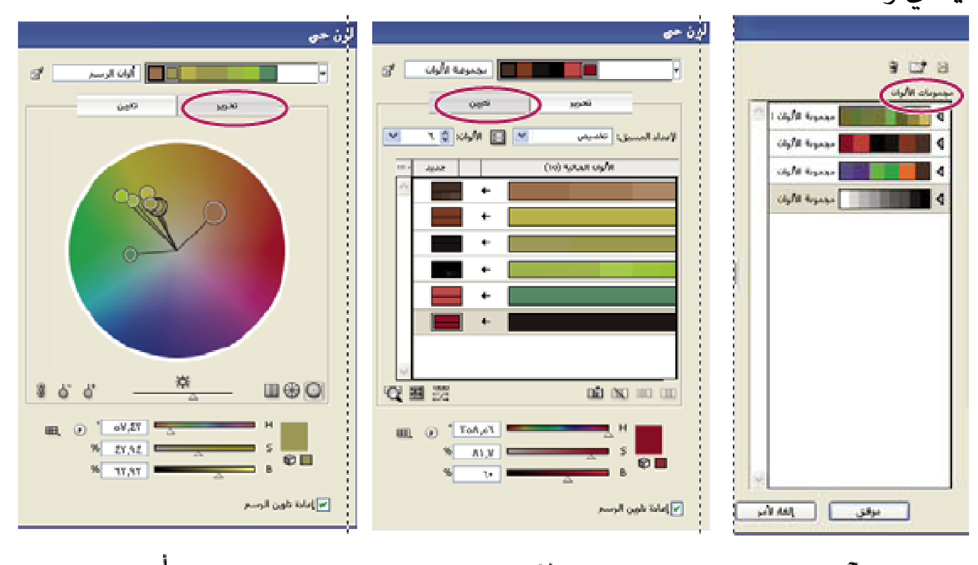
من لوحة دليل الألوان، يمكنك حفظ مجموعة اللون النشط أو تحديد من تنويعات اللون على هيئة مجموعة لون في لوحة الحوامل.

- لحفظ مجموعة اللون الحالية في لوحة دليل الألوان، انقر زر مجموعة لون جديدة .
- لحفظ تنويع لون أو أكثر على هيئة حوامل منفردة، اسحب الألوان من لوحة دليل الألوان إلى لوحة الحوامل.

- لحفظ تنويعات لون متعددة كمجموعة، حددهم في لوحة دليل الألوان وانقر زر مجموعة لون جديدة .

نظرة عامة على اللون النشط

أنت تستخدم شاشة اللون النشط لإنشاء وتحرير مجموعات لون، مثلما تقوم بإعادة تعيين أو تقليل الألوان في عملك الفني. تظهر كل مجموعات اللون التي قمت بإنشائها لوثيقة معينة في منطقة تخزين مجموعات اللون من شاشة اللون النشط (كما هو الحال في لوحة الحوامل). يمكنك تحديد استخدام مجموعات اللون تلك في أي وقت.



قم بإنشاء أو تحرير مجموعات اللون، وتعيين ألوان باستخدام شاشة اللون النشط.

أ. إنشاء وتحرير مجموعة لون في صفحة التحرير

ب. تعيين لون في صفحة التعيين

ج. حدد مجموعة لون من قائمة مجموعات اللون

يتيح لك خيار إعادة تلوين رسم في أسفل الشاشة معاينة الألوان في عمل فني محدد، ويحدد ما إذا كان العمل الفني سيتم إعادة تلوينه عندما تقوم بإقفال شاشة اللون النشط.

المناطق الأساسية لشاشة اللون النشط هي:

تحرير استخدم صفحة التحرير لإنشاء مجموعات لون جديدة أو قم بتحرير مجموعات لون موجودة. استخدم قائمة مسطرة التناغم وعجلة الألوان للتجربة باستخدام تناغمات اللون. تظهر عجلة اللون كيف ترتبط الألوان المتناغمة، بينما تتيح لك شرائط اللون رؤية ومعالجة قيم الألوان المنفردة. إضافة إلى أنه يمكنك معايرة النصوع، إضافة وإزالة ألوان، حفظ مجموعات لون، ومعاينة الألوان في عمل فني محدد.

تعيين استخدم صفحة التعيين لعرض والتحكم في كيفية استبدال الألوان الأصلية بألوان من مجموعة لون في عملك الفني. يمكنك تعيين ألوان فقط إذا كان لديك عمل فني تم تحديده في الوثيقة. يمكنك تعيين أي من الألوان الجديدة يستبدل أي من الألوان الحالية، سواءً كانت ألوان التركيز محافظ عليها أو لا، وكيفية استبدال الألوان (على سبيل المثال، يمكنك استبدال الألوان بالكامل أو استبدال الصبغة مع الحفاظ على النصوع). استخدم تعيين لتتحكم في كيفية إعادة تلوين العمل الفني بمجموعة اللون الحالية أو لتقليل عدد الألوان في العمل الفني الحالي.

مجموعات اللون تسرد كل مجموعات اللون المحفوظة للوثيقة المفتوحة (تظهر مجموعات اللون تلك نفسها في لوحة الحوامل). يمكنك تحرير، حذف، وإنشاء مجموعات لون جديدة باستخدام قائمة مجموعات اللون بينما أنت في شاشة اللون النشط. تنعكس كل تغييراتك في لوحة الحوامل. مجموعة اللون المحدد تبين أي مجموعة لون يتم تحريرها حالياً. يمكنك تحديد أي مجموعة لون وتحريرها لتعيد تلوين عمل فني محدد. حفظ مجموعة لون يضيف المجموعة إلى هذه القائمة.

<u>فتح شاشة اللون النشط</u>

❖ قم بفتح شاشة اللون النشط من أي من الأماكن التالية:

أمر تحرير > تحرير الألوان > إعادة تلوين العمل الفني أو إعادة التلوين باستخدام إعدادات مسبقة استخدم تلك الأوامر عندما تريد تحرير ألوان في العمل الفني المحدد.

زر تحرير الألوان في لوحة التحكم استخدم هذا الزر عندما تريد أن تقوم بتحرير ألوان العمل الفني المحدد باستخدام شاشة اللون النشط. يتوفر هذا الزر عندما يحتوي العمل الفني على لونين أو أكثر.

ملاحظة: تحرير الألوان بهذه الطريقة هو طريقة مناسبة لتقوم بمعايرة الألوان بشكل عام في عمل فني عندما تكون الألوان العامة غير مستخدمة في إنشاء العمل الفني.

زر تحرير الألوان في لوحة دليل الألوان انقر هذا الزر عندما تريد أن تقوم بتحرير الألوان في لوحة دليل الألوان، أو تطبيق الألوان في لوحة دليل الألوان على الرسم المحدد.

زر تحرير مجموعة اللون في لوحة الحوامل قم بالنقر المزدوج في مجموعة لون من لوحة الحوامل أو حدد مجموعة وانقر هذا الزر عندما تريد تحرير الألوان في مجموعة لون في لوحة الحوامل.

<u>العمل باستخدام قائمة مجموعة اللون</u>

- لإظهار أو إخفاء قائمة مجموعة اللون، انقر أيقونة إخفاء تخزين مجموعة اللون على الجانب الأيمن من شاشة اللون النشط. لعرض القائمة مرة أخرى، انقر الأيقونة مرة أخرى.
- لإضافة مجموعة لون جديدة لهذه القائمة، قم بإنشاء أو تحرير مجموعة لون، ثم انقر مجموعة لون جديدة . تظهر مجموعة لون جديدة في القائمة
- لتحرير مجموعة لون موجودة انقر القائمة لتحديدها. قم بعمل التغييرات على مجموعة اللون باستخدام صفحة التحرير، ثم انقر حفظ التغييرات على مجموعة اللون .
- لحذف مجموعة لون قم بتحديده وانقر حذف مجموعة لون .

إنشاء مجموعة لون في اللون النشط

أنت تقوم بإنشاء مجموعة لون في شاشة اللون النشط باختيار لون أساسي ومسطرة تناغم. تستخدم مسطرة التناغم اللون الأساسي لتوليد ألوان في مجموعة اللون. على سبيل المثال، إذا اخترت لون أساس أزرق ومسطرة التناغم التكميلية، سيتم إنشاء مجموعة لون باستخدام اللون الأساسي، أزرق، ومكمله، الأحمر.

وأنت تتعامل مع الألوان في عجلة اللون، فإن مسطرة التناغم المحددة تستمر في تناغم الألوان المولدة للمجموعة. لكسر مسطرة التناغم وتحرير الألوان بحرية، انقر زر فك الارتباط .

1. افتح شاشة اللون النشط، واختر تناغم لوني من قائمة مسطرة التناغم، إذا كنت ترغب.

ملاحظة: لتقصر الألوان على مكتبة حامل، انقر زر حد تخطيط اللون على مكتبة حوامل ، واختر مكتبة من القائمة.

2. إذا كانت شرائط الألوان ظاهرة، انقر أيقونة عجلة الألوان لعرض عجلة اللون بدلاً منها.

3. اضبط اللون الأساسي عن طريق تنفيذ أي من الخيارات التالية:

- اسحب علامة اللون الأساسي (العلامة المزدوجة الدائرة الأكبر) حول العجلة لتضبط اللون الأساسي الذي تريد.
- اضبط منزلقات اللون في قاع الشاشة.

4. اختر مسطرة تناغم جديدة أو انقل علامات اللون، حسب ما تريد.

5. لمعاينة الألوان الجديدة على عمل فني محدد، انقر إعاد تلوين رسم.

ملاحظة: إعادة تلوين الرسم سيعيد تلوين العمل الفني عندما تقوم بنقر موافق لإغلاق الشاشة. إذا لم تكن ترغب في إعادة تلوين العمل الفني المحدد، تأكد من إلغاء تأشير هذا الخيار قبل نقر موافق.

6. اكتب اسماً في مربع الاسم على يمين قائمة التناغم، وانقر مجموعة اللون الجديدة .

ملاحظة: إذا كانت أيقونة مجموعة لون جديد غير مرئية، فانقر أيقونة إظهار تخزين مجموعة لون .

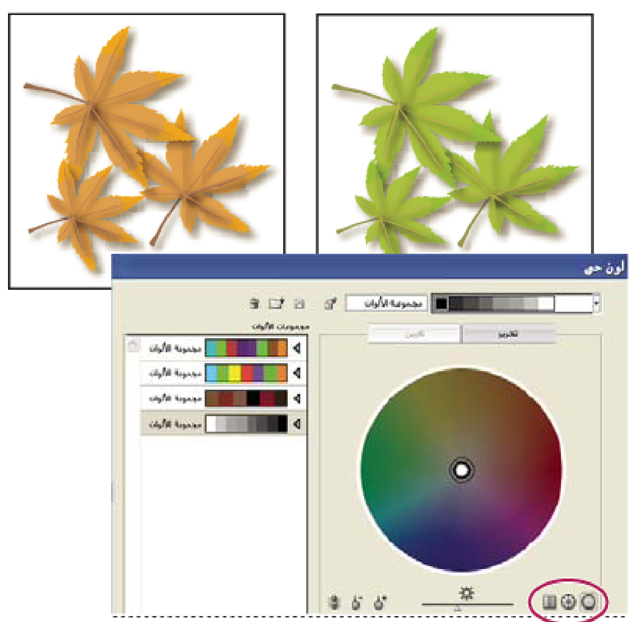
7. لحفظ مجموعة اللون الجديدة للوحة الحوامل، انقر موافق، وقم بإقفال شاشة اللون النشط.

ملاحظة: يمكنك أيضاً إنشاء مجموعة لون باستخدام دليل الألوان.

تحرير الألوان في شاشة اللون النشط

إن تحرير الألوان في شاشة اللون النشط هي طريقة مناسبة لتقوم بمعايرة الألوان بصفة عامة في العمل الفني المحدد. تكون مفيدة خاصة عندما تكون الألوان العامة مستخدمة في إنشاء العمل الفني. يمكنك تحرير الألوان ومجموعات اللون في شاشة اللون النشط وتطبيق تحريراتك عليها، أو حفظ الألوان المحررة من أجل الاستخدام لاحقاً.

عند تحرير الألوان، فأنت تستخدم عجلة اللون، عجلة اللون المقسمة، أو شرائط اللون.

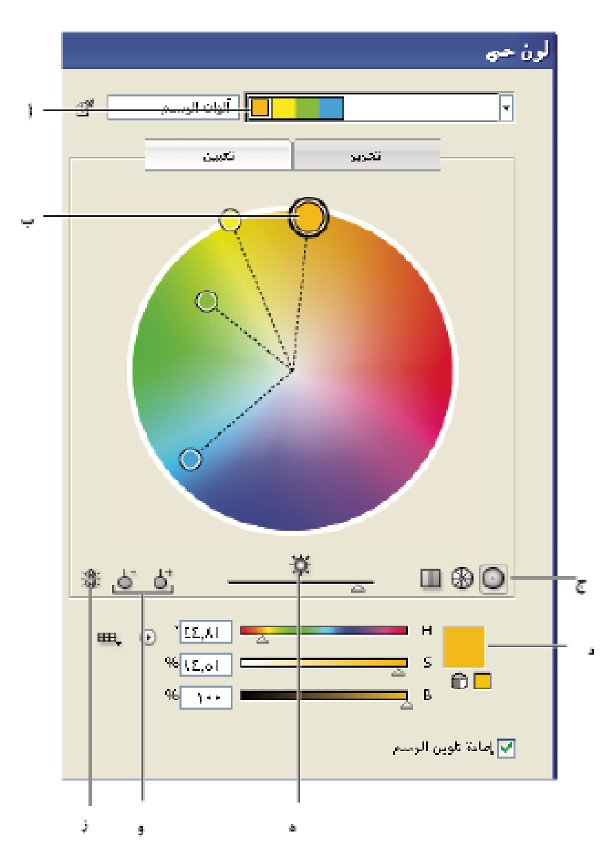


تحرير الألوان بنقل علامات اللون على عجلة الألوان الناعمة

عجلة الألـوان الناعمـة يعـرض الصبـغة، التشبـع، والنصـوع في دائـرة متصلـة ناعمة. كل لـون في مجموعة اللون الحالية يرسم على العجلة داخل دائـرة. تتيح لـك هـذه العجلة الاختيـار من ألـوان كـثيرة بدقة عاليـة، لـكـن يمكـن أن تكـون رؤيـة الألوان المنفردة صعبة لأن كل بيكسل يكون في بيكسل مختلف.

عجلة الألـوان المقسـمة يعـرض الألـوان عل هيئـة مجموعـة مـن حـزم اللـون. تسهل هذه العجلة أن ترى الألوان المنفردة، لـكنها لا توفر العديد من الألـوان لتختار منها مثل العجلة المتصلة.

شرائط الألوان تعرض ألوان من مجموعة اللون فقط. بحيـث يظهـرون علـى هيئة شرائط صلبة يمكنك تحديدها وتحريرها بشكل منفرد.



أ. اللون الأساسي مثلما يعرض في قائمة مسطرة التناغم

ب. اللون الأساسي كما يظهر في عجلة اللون

ج. خيارات عرض اللون

د. لون علامة اللون أو شريط اللون

هـ. إظهار التشبع والصبغة على العجلة

و. أدوات إضافة واستقطاع علامة اللون

ز. فك ارتباط ألوان التناغم

تحرير مجموعة لون باستخدام عجلة اللون

1. في شاشة اللون النشط، حدد مجموعة اللون المرغوبة من منطقة تخزين مجموعات اللون، إذا استدعى الأمر.

2. إذا قمت بتحديد كائن ما في لوح الرسم، انقر إعادة تلوين الرسم لمعاينة الألوان على العمل الفني. إذا كنت لا تريد إعادة تلوين العمل الفني، قم بإلغاء تحديد إعادة التلوين قبل أن تقوم بإقفال الشاشة، أو انقر إلغاء الأمر لإقفاله.

ملاحظة: لتحرير ألوان العمل الفني المحدد، انقر الحصول على الألوان من الرسم المحدد .

3. لتقصر الألوان على مكتبة حامل، انقر زر حد مجموعة اللون على ألوان في مكتبة حوامل ، واختر مكتبة من القائمة.

4. اسحب علامة على العجلة لتغيير لونها. إذا كان التناغم مرتبطاً، فإن كل الألوان تنتقل طبقاً للمسطرة وأنت تسحب. إذا كان التناغم غير مرتبط، فإن العلامة التي سحبتها تنتقل.

يمكنك القيام بأي مما يلي، أثناء التحرير:

- لتغيير الصبغة، انقل العلامة في العجلة. لتغيير التشبع أو النصوع انقلها إلى داخل وخارج العجلة.
- للحفاظ على انتقال العلامة في اتجاه واحد فقط، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تقوم بالسحب.
- لترى الصبغة والإضاءة بدلاً من الصبغة والتشبع على العجلة، انقر زر إظهار التشبع والصبغة على العجلة ، مباشرة أسفل العجلة.
- لتغيير قيم الألوان يدوياً، انقر علامة اللون الذي تريد تغييره، أو انقر اللون في مجموعة اللون في مربع اللون النشط في قمة الشاشة. تحرير قيم اللون باستخدام المنزلقات أو مربعات نص قيمة اللون أسفل عجلة اللون.
- لتغيير تشبع وإضاءة لون في العجلة، قم بالنقر بزر الماوس الأيمن على علامة لون، ثم انقر اللون المرغوب في مربعات التشبع والإضاءة التي تظهر.

ملاحظة: لضمان الألوان في نطاق آمن للويب، حدد كل علامة لون وانقر أزرار خارج النطاق أو خارج الويب حسب الحاجة.

تحرير مجموعة لون باستخدام لاقط اللون

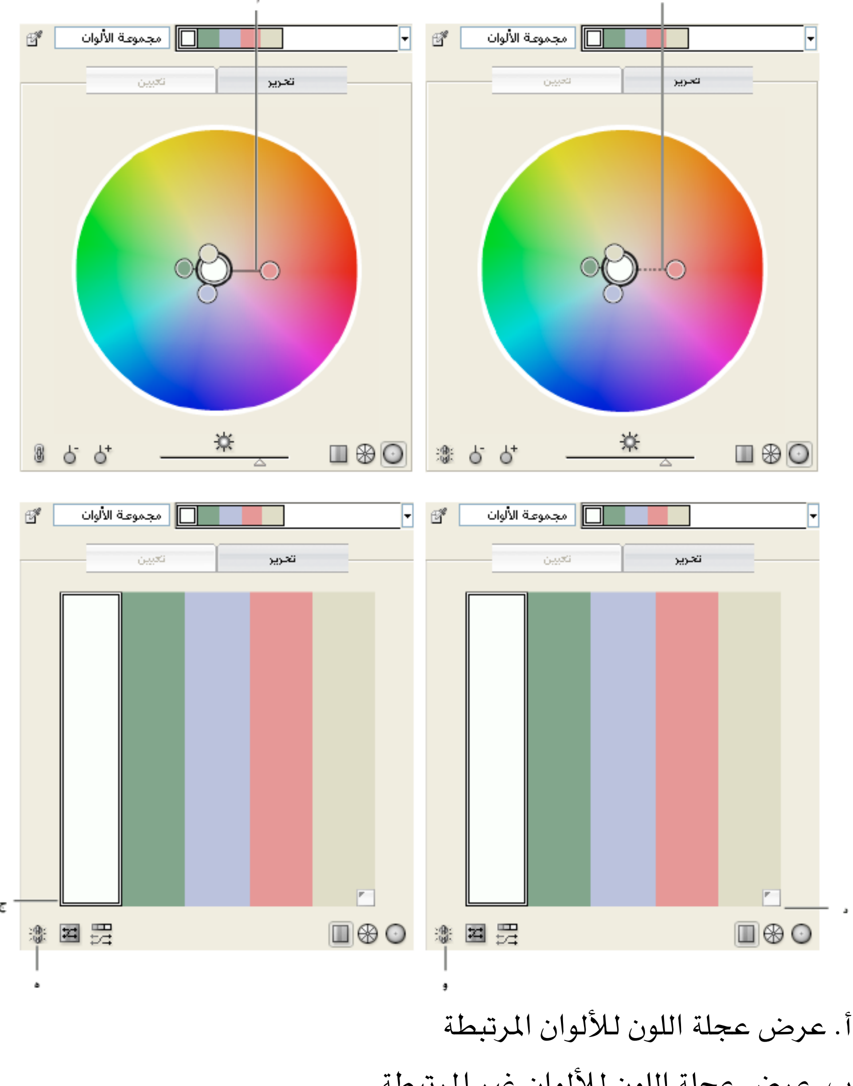
يمكنك استخدام لاقط اللون لتغيير الألوان في مجموعة لون.

1. في شاشة اللون النشط، قم بعمل أحد الأمور التالية:
   - قم بالنقر المزدوج على علامة عجلة.
   - قم بالنقر المزدوج على شريط لون.
   - انقر حامل اللون إلى يسار منزلقات اللون.
2. احفظ التحريرات عن طريق تنفيذ أي مما يلي:

- لحفظ الحروف المحررة كمجموعة جديدة، اكتب اسم جديد في مربع النص في أعلى الشاشة، ثم انقر مجموعة اللون الجديد .
- لحفظ التحريرات على مجموعة اللون الأصلية، انقر حفظ التغييرات على مجموعة اللون .

تحرير ألوان منفردة في مجموعة لون

عندما تستخدم مسطرة تناغم لإنشاء مجموعة لون، فإن الألوان تنشط بشكل افتراضي. عندما تكون مجموعة اللون مرتبطة، فإن تحرير لون واحد يغير الألوان الأخرى طبقاً لمسطرة التناغم. لتحرير لون بدون تتغيير الألوان الأخرى، فإنك تحتاج لفك ارتباط علامات اللون من مسطرة التناغم.



أ. عرض عجلة اللون للألوان المرتبطة

ب. عرض عجلة اللون للألوان غير المرتبطة

ج. عرض شرائط اللون للألوان المرتبطة

د. عرض شرائط اللون للألوان غير المرتبطة

هـ. الألوان المرتبطة ، انقر لتفك الارتباط

و. ألوان غير مرتبطة ، انقر لإعادة الربط

1. في شاشة اللون النشط، حدد مجموعة اللون الذي تريد تحريره وانقر تحرير.
2. انقر أيقونة فك ارتباط ألوان التناغم .
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب علامة اللون الذي تريد تحريره لضبط لون جديد.
- انقر زر عرض شرائط اللون انقر شريط اللون الذي تريد وقم بتحرير قيم اللون يدوياً، أو قم بالنقر المزدوج على شريط اللون واختر لون جديد في لاقط اللون.
- انقر بزر الماوس الأيمن على شريط ألوان والتقط ظل جديد.

4. لإعادة ربط الألوان بحيث تنتقل العلامات مرة أخرى طبقاً لمسطرة التناغم المعرفة حديثاً، انقر الزر مرة أخرى.

تغيير ترتيب لون أو تشبع وإضاءة عشوائياً

في شاشة اللون النشط، يمكنك تصفح تنويعات عشوائية من مجموعة اللون الحالية باستخدام زر تعيين الإضاءة والتشبع عشوائياً وزر تغيير ترتيب اللون عشوائياً.

1. في شاشة اللون النشط، حدد مجموعة لون.
2. انقر تحرير، ثم انقر إظهار أشرطة اللون، أو انقر تعيين.
3. نفذ أي من الأمور التالية:

- لتغيير الإضاءة والتشبع الخاصين بمجموعة اللون الحالية عشوائياً مع الحفاظ على الصبغة، انقر تغيير ترتيب اللون عشوائياً .
- لتغيير ترتيب مجموعة اللون الحالية، انقر عشوائية التشبع والإضاءة . استخدم هذا الزر عند إعادة تلوين العمل الفني لتقوم بتصفح الطرق المختلفة لإعادة تلوين العمل الفني باستخدام مجموعة اللون الحالية.

تحرير التشبع، الإضاءة، الحرارة، أو النصوع

1. في شاشة اللون النشط، انقر تحرير.
2. انقر زر صيغة اللون ، واختر معايرة عامة.
3. تغيير قيم للتشبع، الإضاءة، الحرارة، والنصوع.

ملاحظة: إذا قمت بحصر الألوان إلى مكتبة حوامل، فإن أي معايرات تقوم بها، تحصر إلى ألوان المكتبة.

إضافة أو إزالة ألوان في مجموعة لون

1. في شاشة اللون النشط، انقر تحرير.
2. عرض مجموعة لون باستخدام عجلة اللون، وليس أشرطة اللون.
3. نفذ أي من الأمور التالية:

- لإضافة لون إلى مجموعة لون، انقر زر أداة إضافة لون ، ثم انقر عجلة اللون على اللون الذي تريد إضافته. إذا قمت بالنقر على خط علامة اللون الموجود، فإن العلامة الجديدة تنتقل مع العلامة.
- لإزالة لون ما، انقر زر أداة إزالة لون ، ثم انقر علامة اللون الذي تريد إزالته. لا يمكنك إزالة علامة لون أساسي.

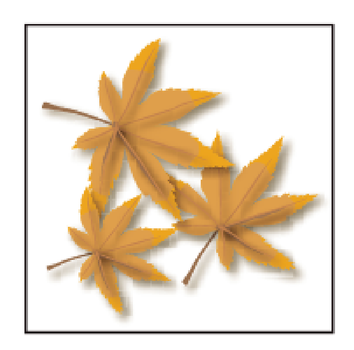
حذف مجموعة لون

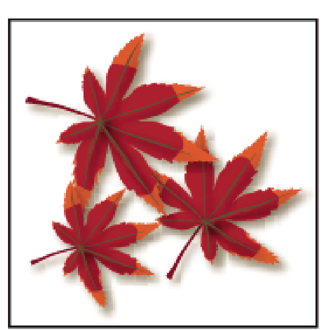
❖ حدد مجموعة لون في قائمة مجموعات اللون وانقر حذف.

تعيين ألوان لعملك الفني

تتيح لك صفحة التعيين من شاشة اللون النشط تعيين ألوان من مجموعة لون لعملك الفني. يمكنك تعيين ألوان بالطرق التالية:

- تعيين ألوان جديدة على عملك الفني باستخدام مجموعة لون من قائمة مجموعات اللون.
- تعيين ألوان جديدة على عملك الفني باستخدام مجموعة لون جديدة من قائمة مسطرة التناغم.
- إعادة تعيين ألوان العمل الفني الحالية من خلالها نفسها. يمكنك إعادة ضبط شاشة اللون النشط بحيث أن يعرض العمل الفني بألوانه الأصلية بالنقر على الحصول على الألوان من الرسم المحدد .





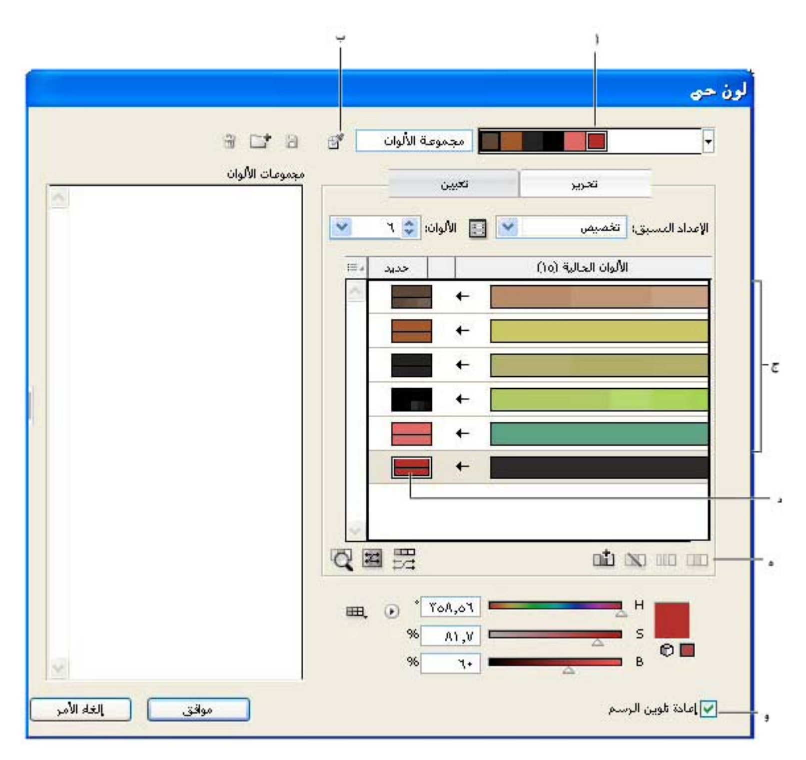






ألوان العمل الفني الأصلية (أعلى)، تعيين ألوان جديدة بتحديد مجموعة لون في قائمة مجموعة اللون (وسط)، وتعيين ألوان جديدة بإنشاء مجموعة لون جديدة باستخدام قائمة مسطرة التناغم (أسفل).

باستخدام الألوان الحالية والأعمدة الجديدة، يمكنك التحكم في كيفية تعيين الألوان. عندما تقوم بتحديد إعادة تلوين الرسم، فإن العمل الفني يتم إعادة تلوينه باستخدام مجموعة اللون النشط طبقاً لتعيينات الأعمدة.



أ. مجموعة اللون النشط

ب. الحصول على الألوان من الرسم المحدد

ج. الألوان من العمل الفني المحدد

د. ألوان جديدة من مجموعة اللون النشط

هـ. استثناء الصف

و. إعادة تلوين العمل الفني

__تعيين ألوان جديدة لعمل فني محدد__

1. قم بتحديد العمل الفني الذي تريد إعادة تلوينه.
2. اختر تحرير > تحرير الألوان > إعادة تلوين االرسم.

تفتح شاشة اللون النشط، عارضة مساحة التعيين من العمل الفني في كل من العامودين.

3. إذا كنت تريد تعيين ألوان من مجموعة لون، قم بأي من الأمور التالية:

- اختر مجموعة لون من قائمة مجموعات اللون.
- قم بإنشاء مجموعة لون جديدة بتحديد مسطرة تناغم جديدة من قائمة مساطر التناغم.

ملاحظة: إذا كنت تقوم بإنشاء مجموعة لون جديدة، يمكنك نقر تحرير لتضبط الألوان بدقة، ثم انقر تعيين. أو، إذا كنت تريد أن تقوم بمعايرة بعض الألوان في العمل الفني المحدد، حدد اللون الذي تريد معايرته وتحريره باستخدام منزلقات اللون.

4. لمعاينة تغييرات اللون على عملك الفني، انقر إعاد تلوين رسم.
5. قم بعمل أي من الأمور التالية لإعادة تعيين الألوان:

- لتعيين اللون الحالي إلى ألوان مختلفة، اسحب اللون الحالي لأعلى أو لأسفل في عامود الألوان الحالية حتى يقابل اللون الجديد الذي تريد.
- إذا احتوى الصف وتريد نقلهم كلهم، انقر الشريط المحدد على يسار الصف واسحب لأعلى أو لأسفل.
- لتعيين لون جديد إلى صف مختلف من الألوان الحالية، اسحب اللون الجديد لأعلى أو لأسفل في العامود الجديد.
- لتستثني صف من الألوان الحالية من ما يتم تعيينه، انقر السهم بين الأعمدة. لتضمينه مرة أخرى، انقر الشرطة.
- لاستثناء لون واحد حالي من أن يتم تعيينه، حدد اللون وانقر يستثنى الألوان المحددة بحيث لا يتم إعادة تلوينه .
- لتعيين الألوان عشوائياً، انقر زر تغيير ترتيب الألوان عشوائياً. تنتقل الألوان الجديدة عشوائياً إلى صفوف مختلفة من الألوان الحالية.
- لإضافة صف إلى عامود الألوان الحالية، انقر إضافة صف .

6. لفصل أو دمج ألوان في صف الألوان الحالية، قم بأي مما يلي:

- لفصل الألوان إلى صفوف مستقلة، حدد كتلة اللون التي تريد أن تنقلها وانقر ألوان مستقلة في صفوف مختلفة .

- لدمج ألوان في صف واحد، انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتحديد ألوان متعددة، ثم انقر دمج الألوان في صف واحد .

7. لتغيير صبغات أو ظلال ألوان جديدة، انقر المثلث الموجود بجانب يمين لون جديد واختر خياراً ما. حدد تطبيق على الكل إذا كنت تريد تطبيق نفس الخيار على كل الألوان الجديدة في مجموعة اللون.

ملاحظة: تتوفر الصبغات والظلال وإزاحة الصبغة فقط عندما تختار الحفاظ على ألوان التركيز.

8. انقر موافق لإعادة تلوين العمل الفني. إذا كنت لا تريد إعادة تلوين العمل الفني، انقر إلغاء الأمر، أو قم بإلغاء التأشير على إعادة تلوين العمل الفني وانقر موافق.

<u>تغيير التشبع والإضاءة في كل الألوان.</u>

1. إذا كان ضرورياً، حدد كائن ما واختر تحرير > تحرير الألوان > إعادة تلوين الرسم.

2. في شاشة اللون النشط، انقر زر تغيير التشبع والإضاءة عشوائياً .

ملاحظة: يمكنك أيضاً عمل ذلك عندما تقوم بتحرير مجموعة لون باستخدام عرض شرائط اللون.

<u>عرض الألون الأصلية في عملك الفني وأنت تقوم بتعيين ألوان جديدة</u>

عندما تقوم بإعادة تلوين العمل الفني المحدد، فإن الألوان الأصلية يتم استبدالها بتلك الموجودة في مجموعة اللون المحدد. عندم تقرر كيفية تعيين الألوان الجديدة، فقد تحتاج لأن ترى أين تظهر الألوان الأصلية (من عامود الألوان الحالية) في عملك الفني، خاصة إذا كان عملك الفني شديد التفصيل أو يحتوي على العديد من الألوان الأصلية.

1. إذا كان ضرورياً، حدد كائن ما واختر تحرير > تحرير الألوان > إعادة تلوين الرسم.

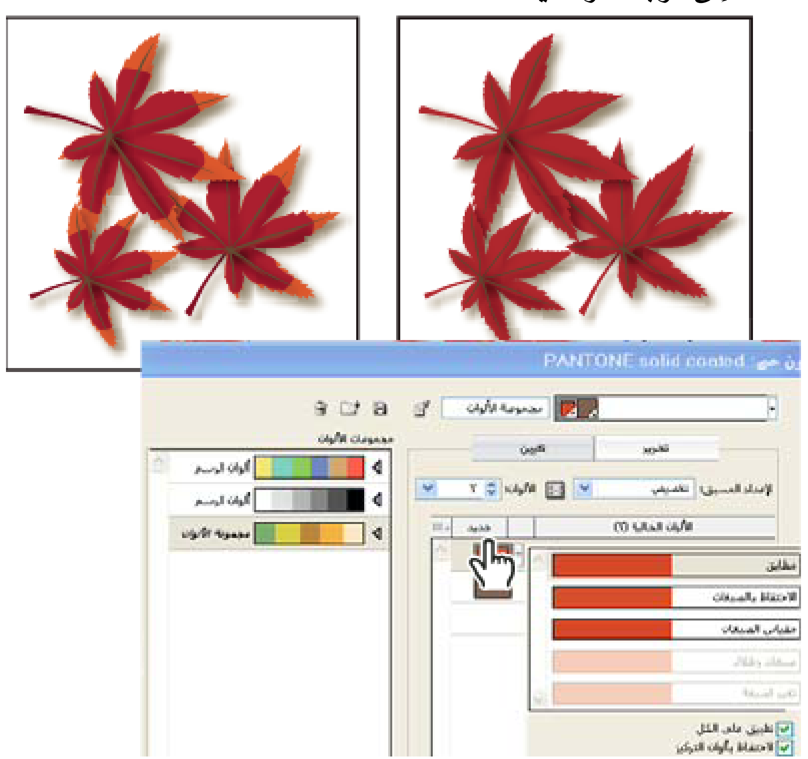
2. في شاشة اللون النشط، انقر انقر زر الألوان أعلاه للعثور عليهم في العمل الفني ، ثم انقر لوناً ما في عامود الألوان الحالية.

يظهر العمل الفني الذي يستخدم ذلك اللون في ألوان كاملة على لوح الرسم بينما المساحات الأخرى من العمل الفني المحدد تكون غير نشطة.

3. انقر الأيقونة مرة أخرى لإرجاع عملك الفني إلى الألوان الكاملة.

تقليل الألوان في عملك الفني

غالباً ما يكون خفض الألوان من أجل المخرج، تحويل الألوان إلى درجات رمادية، أو تحد الألوان على مكتبة الألوان ضرورياً عندما تقوم بإنشاء طبقات متعددة من وسائط المخرجات. يمكنك بسهولة خفض عدد الألوان في عملك الفني باستخدام شاشة اللون النشط. يمكنك اختيار إما أن تستخدم إعداد مسبق لخفض الألوان، على سبيل المثال يمكنك اختيار رسم درجات رمادية لتحويله تحويل عمللك الفني المحدد إلى درجات رمادية.



خفض العمل الفني إلى لونين

__خفض الألوان بسرعة باستخدام إعداد مسبق__

إن خفض ألوانك باستخدام إعداد مسبق هي طريقة سريعة وسهلة لحد عملك الفني على عدد محدد من الألوان أو مكتبة حوامل.

1. قم بتحديد العمل الفني الذي تريد إعادة تخفيضه.
2. اختر تحرير> تحرير الألوان >إعداد إعادة تلوين مسبق واختر خيار إعداد مسبق.
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- إذا كنت تريد حد ألوانك على مكتبة ألوان، انقر زر مكتبة ، حدد المكتبة التي تريد، ثم انقر موافق.
- إذا كنت لا تريد حد الألوان إلى مكتبة ألوان، انقر موافق.

تفتح شاشة اللون النشط. يعرض عامود الجديد عدد الألوان التي تختارها كإعداد مسبق، بالإضافة إلى الأسود. يتم أخذ الألوان الجديدة من عملك الفني الأصلي.

4. تعيين ألوانك الأصلية على الألوان الجديدة حسب الحاجة.
5. تأكد من أن إعادة تلوين الرسم محدد، وانقر موافق.

__خفض الألوان باستخدام خيارات مخصصة__

1. قم بتحديد العمل الفني الذي تريد إعادة تلوينه.
2. اختر تحرير > تحرير الألوان > إعادة تلوين االرسم.

تفتح شاشة اللون النشط. يعرض عامود الجديد كل الألوان من عملك الفني المحدد.

3. لاستخدام ألوان مختلفة، حدد أو إنشئ مجموعة لون جديدة.
4. اختر عدد الألوان التي تريد الخفض إليها من قائمة الألوان.
5. انقر زر خيارات خفض الألوان ، قم بتعيين أي من الخيارات التالية، وانقر موافق:

الإعداد المسبق يحدد إعداد مسبق لمهمة ملونة، بما في ذلك عدد الألوان المستخدم والإعدادات المثالية لتلك المهمة. إذا قمت بتحديد إعداد مسبق ثم قمت بتغيير أي من الخيارات التالية، فإن الإعداد المسبق يتغير إلى **مخصص**.

ألوان يحدد عدد الألوان الجديدة التي سيتم خفض الألوان الحالية إليه.

محصور طبقاً للمكتبة يحدد مكتبة حوامل منها تأخذ كل الألوان الجديدة.

ترتيب يحدد كيفية تخزين الألوان الأصلية في عامود الألوان الحالية.

أسلوب التلوين يحدد أنواع الإصدارات المسموح بها للألوان الجديدة.

- دقيق يقوم باستبدال كل الألوان الحالية بألوان الجديدة المحددة بدقة.
- قياس الصيغات (خيار افتراضي) يستبدل اللون الأغمق الحالي في الصف باللون الجديد المحدد. يتم استبدال الألوان الجديدة الحالية في الصف بصبغات أفتح نسبياً.
- الاحتفاظ بالصبغات هو نفس قياس الصبغات بالنسبة للألوان غير العامة. لألوان التركيز العامة، فإنه يطبق صبغة اللون الحالي على اللون الجديد. استخدام الاحتفاظ بالصبغات عندما تكون كل الألوان الحالية في الصف هي صبغات لنفس الصبغات أو ألوان عامة مماثلة. من أجل أفضل النتائج عند استخدام الاحتفاظ بالصبغات، قم أيضاً بتحديد دمج الصبغات.
- الصبغات والظلال يستبدل اللون الحالي بتفتيح وتغميق متوسط باستخدام اللون الجديد المحدد. الألوان الحالية الأفتح من المتوسط يتم استبدالها بصبغة أفتح من اللون الجديد. الألوان الحالية التي تكون أغمق يتم استبدالها بإضافة أسود إلى اللون الجديد.
- إزاحة الصبغة يضبط أكثر الألوان المتماثلة في الألوان الحالية كلون مفتاحي ويستبدل بالضبط اللون المفتاحي باللون الجديد. تستبدل الألوان الحالية الأخرى بالألون التي تختلف عن اللون الجديد في الإضاءة، التشبع، والصبغة بنفس المقدار الذي يختلف به اللون الحالي عن اللون المفتاحي.

دمج الصبغات يرتب كل صبغات نفس اللون العام في صف الألوان الحالية، حتى لو كانت الألوان لا يتم خفضها. استخدم هذا الخيار فقط عندما يحتوي الرسم

المحدد على ألوان عامة أو ألوان تركيز مطبقة على الصبغات بنسبة أقل من 100٪. لأفضل النتائج، استخدمه مع طريقة تلوين الاحتفاظ الصبغات.

ملاحظة: حتى عندما يكون خيار دمج الصبغات غير محدد، فإن خفض اللون بدمج صبغات لنفس اللون العام قبل أن يقوم بدمج ألوان غير عامة مختلفة.

حفظ يحدد ما إذا كان الأبيض، الأسود، أو الرمادي محتفظ به في الخفض النهائي. إذا كان اللون محفوظ، فإنه يظهر في عامود الألوان الحالية على هيئة صف مستثنى.

6. تعيين الألوان الحالية للألوان الجديدة حسب الرغبة.
7. تأكد من أن إعادة تلوين الرسم محدد، وانقر موافق.

معايرة الألوان

إزاحة لون خارج النطاق اللوني إلى لون يمكن طباعته

بعض الألوان توجد في نماذج ألوان RGB و HSB، مثل ألوان النيون، لا يمكن طباعتها، لأن ليس لها مرادف في نموذج CMYK. إذا قمت بتحديد لون خارج النطاق اللوني، يظهر مثلث تنبيه ⚠ في لوحة اللون أو لاقط اللون.

❖ انقر المثلث للإزاحة إلى CMYK المرادف (والذي يعرض في مربع صغير بجوار المثلث).

تحويل لون إلى لون ويب آمن

الألوان الآمنة للويب هي 216 لون مستخدمة من قبل كل متصفحات الويب، بغض النظر عن بيئة العمل. إذا قمت بتحديد لون آمن للويب، يظهر مكعب تنبيه في لوحة اللون، لاقط اللون أو شاشة اللون النشط.

❖ انقر المكعب للإزاحة إلى لون آمن للويب (والذي يعرض في مربع صغير بجوار المكعب).

مزج الألوان

تقوم أوامر المزج بإنشاء سلسلة من الألوان المتوسطة من مجموعة من ثلاثة كائنات معبئة أو أكثر، بناءاً على اتجاه الكائنات رأسياً أو أفقياً، أو ترتيب تراصهم. لا يؤثر المزج على الحدود أو الكائنات غير المطلية.

1. حدد ثلاثة كائنات معبئة أو أكثر.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتعبئة الكائنات الوسيطة بمزجات متدرجة بين كائنات المقدمة والخلفية، اختر تحرير > تحرير ألوان > مزج من الأمام إلى الخلف.
- لتعبئة الكائنات الوسيطة بمزجات متدرجة بين كائنات أقصى اليسار وأقصى اليمين، اختر تحرير > تحرير ألوان > مزج أفقي.
- لتعبئة الكائنات الوسيطة بمزجات متدرجة بين الكائنات الأعلى والأسفل، اختر تحرير > تحرير ألوان > مزج رأسي.

تغيير لون إلى عكسه أو مكمله

1. حدد اللون الذي تريد تغييره.
2. في لوحة اللون، حدد خيار من قائمة اللوحة:

عكس يغير كل مكون للون ما إلى القيمة العكسية على مقياس اللون. على سبيل المثال، إذا كان للون RGB قيمة R هي 100، فإن أمر العكس سيغير قيمة R إلى 155 (255- 100= 155).

مكمل يغير كل مكون للون ما إلى قيمة لون جديدة بناء على مجموع قيم RGB في اللون المحدد. يقوم Illustrator بإضافة قيم RGB الأعلى والأقل للون الحالي، ثم يطرح القيمة من كل مكون من ذلك الرقم لإنشاء قيم RGB الجديدة. على سبيل المثال، افرض أنك قمت بتحديد لون ما له قيمة RGB من 102 للأحمر، 153 للأخضر، و51 للأزرق. يضيف Illustrator القيم العليا (153) والمنخفضة (51)، لتنتهي بقيمة جديدة (204). كل من قيم RGB في اللون الموجود تطرح من

القيمـة الجديـدة لإنشـاء قـيم RGB المكملـة الجديـدة: 204 102 (قيمـة الأحمـر الحـالي) = 102 لقيمـة الأحمـر الجديـدة، 204153 (قيمـة الأخضـر الحاليـة) = 51 لقيمـة الأخضـر الجديـدة، و 20451 (قيمـة الأزرق الحاليـة) = 153 لقيمـة الأزرق الجديدة.

عكس ألوان متعددة

1. حدد الكائنات التي تريد عكس ألوانها.
2. اختر تحرير > تحرير الألوان > عكس الألوان.

- يمكنك استخدام لوحة الألون لعكس ألوان منفردة.

ضبط توازن اللون للون واحد أو أكثر

1. حدد الكائنات التي تريد معايرة ألوانها.
2. اختر تحرير > تحرير الألوان > معايرة توازن اللون.
3. اضبط خيارات التعبئة والحد
4. قم بمعاير قيم الألوان، ثم انقر موافق:

- إذا قمـت بتحديـد ألـوان معالجـة عامـة أو ألـوان تركيـز، اسـتخدم منزلـق الصبغة لمعايرة كثافة الألوان. لا تتأثر أي ألوان معالجة غير عامة تقوم بتحديدها.
- إذا كنت تعمل في صيغة CMYK اللونية، وقمت بتحديد ألـوان معالجة غير عامة، استخدم المنزلقات لتعاير نسب من السماوي، البنفسجي، الأصفر، والأسود.
- إذا كنـت تعمـل في صيغة RGB اللونيـة، وقمـت بتحديـد ألـوان معالجـة غيـر عامة، استخدم المنزلقات لتعاير نسب من الأحمر، الأخضر، الأزرق.
- إذا كنت تريد تحويل الألوان التي قمت بتحديدها إلى درجات رمـادي، حدد درجات رمادي من قائمة صيغة الـون وحـدد خيـار التحويل. ثم اسـتخدم المتزلـق لتعـاير نسبة الأسود.
- إذا قمـت بتحديـد أي ألـوان معالجـة عامـة أو ألـوان تركيـز وتريـد أن تقـوم بتحويلـهم إلى ألـوان معالجـة غيـر عامـة، حـدد إمـا CMYK أو RGB مـن قائمـة صـيغة

اللون (حسب صيغة لون الوثيقة) وحدد خيار التحويل. ثم استخدم المنزلقات لمعايرة الألوان.

تحويل الألوان إلى درجات رمادية

1. حدد الكائنات التي تريد تحويل ألوانها.
2. اختر تحرير > تحرير الألوان > تحويل إلى درجات رمادية.

- استخدم أمر تحرير > تحرير الألوان > معايرة الألوان لتقوم بتحويل الكائنات إلى درجات رمادية ومعايرة ظلال الرمادي في نفس الوقت.

تحويل الصور الرمادية إلى RGB أو CMYK

1. حدد صورة ذات درجات رمادية
2. اختر تحرير > تحرير الألوان > تحويل إلى CMYK أو تحويل إلى RGB (طبقاً لصيغة لون الوثيقة).

تلوين الصور الرمادية أو ذات 1-بت

1. حدد كائن نقطي.
2. تأكد من تحديد زر تعبئة في لوحة الأدوات أو لوحدة اللون.
3. استخدم لوحة اللون لتلوين الصورة بالأبيض، الأسود، لون معالجة، أو لون تركيز.

ملاحظة: إذا احتوت الصورة ذات الدرجات الرمادية على قناة ألفا، فلا يمكنك تلوين الصورة بلون معالجة. حدد لون تركيز بدلاً منه.

ضبط تشبع ألوان متعددة

1. حدد الكائنات التي تريد معايرة ألوانها.
2. اختر تحرير > تحرير الألوان > تشبع.

3. قم بإدخال قيمة من -100٪ إلى 100٪ لتعيين نسبة لخفض أو زيادة اللون أو صبغة لون التركيز.

خلط الألوان المتداخلة

يمكنك استخدام حالات المزج، تأثير المزج الصلب، أو تأثير المزج البسيط لخلط الألوان المتداخلة.

حالات المزج يوفر العديد من الخيارات للتحكم في الألوان المتداخلة، ويجب أن يستخدم دائماً في موضع المزج الصلب والمزج البسيط للعمل الفني الذي يحتوي على ألوان، حشوات، تدرجات، نص، أو عمل فني معقد آخر.

تأثير المزج الصلب يدمج الألوان باختيار القيمة الأعلى لكل مكونات اللون. على سبيل المثال/ إذا كان اللون 1 هو 20٪ سماوي، 66٪ بنفسجي، 40٪ أصفر، و0٪ أسود، واللون 2 هو 40٪ سماوي، 20٪ بنفسجي، 30٪ أصفر، و10٪ أسود، فإن اللون الصلب الناتج هو 40٪ سماوي، 66٪ بنفسجي، 40٪ أصفر، و10٪ أسود.

تأثير المزج البسيط يجعل الألوان السفلية مرئية خلال العمل الفني المتراكب، ثم يقسم الصورة إلى وجوه للمكون. أنت تقوم بتعيين نسبة الرؤية التي تريدها في الألوان المتداخلة.

يمكنك تطبيق صيغ المزج على كائنات منفردة، حيث يجب عليك تطبيق تأثيرات المزج الصلب والمزج البسيط على المجموعات أو الطبقات بأكملها. تؤثر صيغ المزج على كل من حد وتعبئة الكائن، حيث ينتج عن تأثيرات المزج الصلب والمزج البسيط إزالة حد الكائن.

ملاحظة: في معظم الحالات، يؤدي تطبيق تأثير المزج الصلب أو المزج البسيط على الكائنات المطلية باستخدام ألوان معالجة وألوان تركيز لتحويل الألوان إلى CMYK. في حالة مزج لون معالجة RGB غير عام بلون تركيز RGB، فإن كل ألوان التركيز يتم تحويلها إلى لون RGB معالجة غير عام.

مزج الألوان باستخدام تأثير المزج الصلب

1. استهدف المجموعة أو الطبقة.
2. اختر تأثير > مستكشف المسارات > المزج الصلب

مزج الألوان باستخدام تأثير المزج البسيط

1. استهدف المجموعة أو الطبقة.
2. اختر مؤثر > مستكشف المسارات > المزج البسيط.
3. قم بإدخال قيمة بينن 1٪ و100٪ في مربع نص نسبة المزج لتحدد نسبة الرؤية التي تريد في الألوان المتداخلة، وانقر موافق.

معالجة الألوان

يقارب نظام إدارة اللون بين فروق اللون في الأجهزة بحيث يمكنك أن تكون متأكداً من الألوان التي ينتجها نظامك. عرض الألوان بالشكل الصحيح يتيح لك عمل قرارات لونية قوية خلال سير عملك، من الالتقاط الرقمي حتى المخرجات النهائية. تتيح لك أيضاً إدارة اللون إنشاء مخرجات بناءً على مواصفات الإنتاج ISO، SWOP، و مواصفات الطباعة الملونة اليابانية.

إعداد إدارة الألوان

1. قم بأحد الأمور التالية:

- (في Illustrator، InDesign، Photoshop) اختر تحرير > إعدادات اللون.
- (في Acrobat) حدد فئة إدارة اللون من شاشة التفضيلات.

2. حدد إعداد لون من قائمة الإعدادات، وانقر موافق.

الإعداد الذي قمت بتحديده يحدد أي من فراغات العمل يتم استخدامه من قبل التطبيق، وماذا يحدث عندما تقوم بفتح وإدراج ملفات ذات ملفات تخصيص مدمجة،

وكيف يقوم نظام إدارة اللون بتحويل الألوان. لعرض وصف للإعداد، حدد الإعداد ثم ضع المؤشر على فوق اسم الإعداد. يظهر الوصف في قاع الشاشة.

ملاحظة: إعدادات لون Acrobat هي مجموعة جزئية من تلك المستخدمة في InDesign، Illustrator، وPhotoshop.

في حالات معينة، مثل إذا كان لديك مزود خدمة يزودك بملف تخصيص مخصص للمخرجات، قد تحتاج لتخصيص خيارات معينة في شاشة إعدادات اللون. على أي حال، ينصح بالتخصيص للمستخدمين المتقدمين فقط.

ملاحظة: إذا كنت تعمل بأكثر من تطبيق Adobe، ينصح بشدة بأن تقوم بتزامن إعدادات لونك عبر التطبيقات.

تغيير مظهر أسود CMYK[Illustrator، InDesign]

يظهر أسود CMYK النقي (K=100) كأسود نفاث (أو أسود غني) عند العرض على الشاشة، مطبوعاً على طابعة مكتبية غير PostScript، أو مصدر إلى ملف بتنسيق RGB. إذا كنت تشير إلى الفرق بين الأسود النقي والأسود الغني كما سيظهر عند الطباعة في مطبعة تجارية، يمكنك تغيير مظهر الأسود في التفضيلات. تلك التفضيلات لا تغير قيم اللون في الوثيقة.

1. اختر تحرير > تفضيلات > مظهر الأسود (في Windows) أو [اسم التطبيق] > تفضيلات > مظهر الأسود (في Mac OS).
2. حدد خياراً من أجل على الشاشة:

عرض كل الأسود بشكل صحيح يعرض أسود CMYK النقي على هيئة رمادي غامق. يتيح ذلك الإعداد لك أن ترى الفرق بين الأسود النقي والأسود الغني.

عرض كل الأسود على هيئة أسود غني يعرض أسود CMYK النقي على هيئة أسود نفاث (RGB=000). هذا الإعداد يجعل الأسود النقي والأسود الغني يظهران متماثلان على الشاشة.

3. حدد خياراً من أجل الطباعة/التصدير:

إخـراج كـل الأسـود بشـكل صـحيح عنـد الطباعـة علـى طابعـة مكتبيـة غـير PostScript أو التصدير إلى ملف بتسيق RGB، يتم إخـراج الأسـود CMYK النقـي باسـتخدام أرقـام اللـون في الوثيقـة. يتيـح ذلـك الإعـداد لـك أن تـرى الفـرق بـين الأسـود النقي والأسود الغني.

إخراج كل الأسود على هيئة أسود غني عند الطباعة على طابعة مكتبية غير PostScript أو التصدير إلى ملف بتسيق RGB، يتم إخـراج الأسـود CMYK النقـي على هيئة أسود نفاث (RGB=000). هذا الإعداد يجعل الأسود النقي والأسـود الغـني يظهران متماثلان.

إدارة ألوان التركيز والمعالجة

عندما تكون إدارة اللون في حالـة تشـغيل، فـإن أي لـون تقـوم بتطبيقـه أو إنشـائه ضـمن تطبيـق Adobe تـدار فيـه الألـوان آليـاً يسـتخدم ملـف تخصـيص لـون يـرادف الوثيقـة. إذا غـيرت صـيغ اللـون، فـإن نظـام إدارة اللـون يسـتخدم ملفـات التخصـيص المناسبة لترجمة اللون إلى نموذج الألوان الجديد الذي اخترته.

تذكـر الإرشادات التالية للعمل باستخدام ألوان المعالجة والتركيز:

- اخـتر فـراغ عمـل CMYK يطـابق ظـروف مخرجـات CMYK الخاصـة بـك لتضمن أنه يمكنك تعريف وعرض ألوان المعالجة بدقة.
- حدد الألوان من مكتبة اللون. تأتي تطبيقات Adobe مزودة بمكتبات لـون قياسية، والتي يمكنك تحميلها باستخدام قائمة لوحة الحوامل.
- (Acrobat، Illustrator، و InDesign) قـم بتشـغيل معاينـة الطباعـة الفوقية للحصول على معاينة دقيقة ومتناسقة لألوان التركيز.
- (في Acrobat، Illustrator، و InDesign) اسـتخدم قـيم Lab (الافتراضـي) لعـرض ألـوان التركيـز سـابقة التعريـف (مثـل الألـوان مـن مكتبـات TOYO، PANTONE، DIC، و HKS) وقم بتحويل تلـك الألـوان إلى ألـوان معالجـة. يـوفر اسـتخدام قيم Lab أعلـى دقـة ويضـمن العـرض المتناسـق للألـوان عـبر تطبيقـات Creative Suite. إذا كنـت تريـد عـرض وإخـراج تلـك الألـوان أن يطـابق إصـدارات

أقدم من Illustrator أو InDesign، استخدم قيم مرادفة بدلاً من ذلك. للتعليمات عن الانتقال بين قيم Lab وقيم CMYK لألوان التركيز، ابحث في تعليمات Illustrator أو InDesign.

ملاحظة: إدارة لون ألوان التركيز يوفر تقدير قريب من ألوان التركيز على جهاز بروفاتك وشاشتك. على أي حال، من الصعب أن تنتج لون تركيز تماماً على الشاشة أو جهاز البروفة لأن العديد من ألوان التركيز تقع خارج نطاقات العديد من تلك الأجهزة.

إعداد الرسوم المدرجة لإدارة اللون

استخدم الإرشادات العامة التالية لتجهيز الرسوم ليتم إدارة ألوانها في تطبيقات Adobe:

دمج ملف تخصيص متوافق مع ICC عند حفظ الملف. تنسيقات الملف التي تدعم ملفات تخصيص هي JPEG، PDF، PSD (Photoshop)، AI (Illustrator)، INDD (InDesign)، Photoshop EPS، تنسيق وثيقة كبيرة الحجم، وTIFF.

إذا كنت تخطط لإعادة استخدام رسم ملون لأجهزة أو وسائط مخرجات نهائية، مثل الطباعة، الفيديو، والويب، وتجهيز الرسوم باستخدام ألوان RGB أو Lab عندما يمكن. إذا كان يجب عليك حفظ بصيغة لون غير RGB أو Lab، ابق نسخة من الرسم الأصلي. تمثل RGB و Lab نطاقات لون أكبر مما يمكن أن تنتجه أجهزة المخرجات، محافظة على معلومات اللون بقدر الإمكان قبل أن يتم ترجمتها إلى نطاق لون مخرجات أصغر.

إدارة لون الوثائق للعرض على الإنترنت

إدارة اللون للعرض على الإنترنت مختلف جداً عن إدارة اللون للوسائط المطبوعة. مع الوسائط المطبوعة، لديك المزيد من التحكم على مظهر الوثيقة النهائية. مع وسائط الإنترنت، فإن وثيقتك ستظهر على نطاق واسع من الشاشات التي لم تتم معايرتها في الأغلب وأنظمة عرض الفيديو، مما يحد تحكمك على تناسق اللون.

عندما تقوم بإدارة لون وثائق سيتم عرضها فقط على الإنترنت، فإن Adobe تنصح بأن تستخدم فراغ لون sRGB. إن sRGB هو فراغ العمل الافتراضي لمعظم إعدادات Adobe للون، لكنك يمكن أن تتحقق من أن sRGB محدداً في شاشة إعدادات اللون (في Photoshop، Illustrator، InDesign) أو تفضيلات إدارة اللون (في Acrobat). مع ضبط فراغ العمل على sRGB، أي رسومات RGB التي تقوم بإنشائها ستستخدم sRGB على هيئة فراغ اللون.

عند العمل مع الصور التي مدمج بها ملف تخصيص لون غير sRGB، يجب عليك تحويل ألوان الصور إلى sRGB قبل أن تقوم بحفظ الصورة للاستخدام على الويب. إذا كنت تريد أن يقوم التطبيق بتحويل الألوان إلى sRGB آلياً عندما تقوم بفتح الصورة، وحدد تحويل إلى فراغ العمل كما في سياسة إدارة لون RGB. (تأكد من أن فراغ عملك RGB تم ضبطه إلى sRGB.) في Photoshop و InDesign، يمكنك أيضاً تحويل الألوان إلى sRGB باستخدام أمر تحرير > تحويل إلى ملف تخصيص.

ملاحظة: في InDesign، يحول أمر تحويل إلى ملف فقط الألوان في الكائنات الأساسية غير الموضوعة في الوثيقة.

إدارة لون PDFs للعرض على الإنترنت

عندما تقوم بتصدير PDFs، يمكنك أن تختار أن تقوم بدمج ملفات تخصيص. PDFs ذات ملفات التخصيص المدمجة تؤدي لإنتاج لون متناسق في Acrobat 4.0 أو ما بعده يعمل تحت نظام إدارة لون تم ضبطه بشكل مناسب.

تذكر أن دمج ملفات تخصيص اللون يزيد من حجم PDFs. ملفات تخصيص RGB تكون عادة صغيرة الحجم (حوالي 3 ك ب)؛ على أي حال، ملفات تخصيص CMYK يمكن أن تتراوح بين 0.5 إلى 2 ميجابايت.

إدارة لون وثائق HTML للعرض على الإنترنت

العديد من متصفحات الويب لا تدعم إدارة اللون. من المتصفحات التي تدعم إدارة اللون، ليس كل الحالات يمكن اعتبارها تدار ألوانها لأنها قد تعمل على أنظمة حيث الشاشات لا تكون غير معايرة. بالإضافة إلى، أن بعض صفحات الويب تحتوي على صور ذات ملفات تخصيص مدمجة. إذا كنت تدير بيئة عمل محكمة بشدة، مثل الإنترانت الخاص باستديو تصميم، يمكن أن تتمكن من الوصول إلى درجة من إدارة اللون HTML للصور بتجهيز كل شخص بمتصفح يدعم إدارة اللون ومعايرة كل الشاشات.

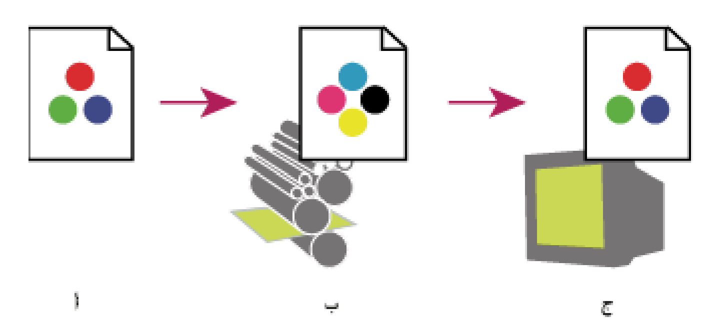
يمكنك تقريب كيف ستبدو الألوان على شاشات غير معايرة باستخدام فراغ لون sRGB. على أي حال، لأن إعادة إنتاج اللون يتباين على الشاشات غير المعايرة، فلن تتمكن من توقع النطاق الصحيح لتباينات العرض المتوقعة.

ألوان البروفة العادية

في سير عمل النشر التقليدي، تقوم بطباعة بروفة ورقية من وثيقتك لمعاينة كيف ستبدو الألوان عند إنتاجها على جهاز مخرجات معين. في سير العمل الذي تتم إدارة ألوانه، يمكنك استخدام ملفات تخصيص ألوان دقيقة لعمل بروفة إلكترونية من وثيقتك مباشرة على الشاشة. يمكنك عرض معاينة على الشاشة كيف ستبدو ألوان وثيقتك عند إنتاجها على جهاز مخرجات معين.

تذكر أن إمكانية الإعتماد على تلك البروفة الإلكترونية تعتمد على جودة شاشتك، ملفات تخصيص شاشتك وأجهزة مخرجاتك، وظروف الضوء المباشر في بيئة عملك.

ملاحظة: لا تتيح لك البروفة الإلكترونية وحدها معاينة كيف ستبدو الطباعة الفوقية عند الطباعة في مطبعة أوفست. إذا كنت تعمل بوثائق تحتوي على طباعة فوقية، قم بتشغيل معاينة الطباعة الفوقية لتعاين الطباعات الفوقية بدقة في البروفة الإلكترونية.



استخدام البروفة الإلكترونية لمعاينة المخرجات النهائية على شاشتك

أ. وثيقة تم إنشائها في فراغ لونها العامل.

ب. قيم ألوان الوثيقة تمت ترجمتها إلى فراغ اللون الخاص بملف تخصيص مختار للبروفة (غالباً ما يكون ملف التخصيص الخاص بجهاز المخرجات).

ج. شاشة تعرض تفسير ملف التخصيص الخاص بالبروفة لقيم ألوان الوثيقة.

ألوان البروفة الإلكترونية

1. اختر عرض > إعداد البروفة، وقم بأحد الأمور التالية:

- اختر إعداد مسبق مرادف لظرف المخرجات الذي تريد محاكاته.
- اختر مخصص (في Photoshop و InDesign) أو تخصيص (في Illustrator) لإنشاء إعداد بروفة مخصص لظروف مخرجات معينة. ينصح بهذا الخيار لمعاينة الأكثر دقة لمطبوعتك النهائية.

2. اختر عرض > بروفة الألوان للانتقال بين تشغيل وإيقاف تشغيل البروفة الإلكترونية. عندما تكون البروفة الإلكترونية في حالة تشغيل، تظهر علامة تأشير بجوار أمر بروفة الألوان، واسم الإعداد المسبق للبروفة أو ملف التخصيص يظهر في قمة نافذة الوثيقة.

- لمقارنة الألوان في الصورة الأصلية والألوان في البروفة الإلكترونية، افتح الوثيقة في نافذة جديدة قبل أن تقوم بإعداد البروفة الإلكترونية.

إعدادات البروفة الإلكترونية المسبقة

CMYK العاملة ينشئ بروفة إلكترونية من الألوان باستخدام فراغ عمل CMYK الحالي كما تم تعريفها في شاشة إعدادات اللون.

CMYK الوثيقة (في **InDesign**) ينشئ بروفة إلكترونية من الألوان باستخدام ملف تخصيص CMYK الخاص بالوثيقة.

لوح السماوي العامل، لوح البنفسجي العامل، لوح الأصفر العامل، لوح الأسود العامل، أو ألواح CMY العاملة (في Photoshop) ينشئ بروفة ألكترونية من ألوان حبر CMYK باستخدام فراغ CMYK العامل الحالي.

Macintosh RGB أو Windows RGB (في Photoshop و Illustrator) ينشئ بروفة إلكترونية في صورة ما باستخدام إما شاشة Mac OS أو Windows على هيئة ملف تخصيص البروفة ليتم محكاته. كلا الخياران يعتبر أن الجهاز المحاكى سيعرض وثيقتك بدون استخدام إدارة اللون. لا يتوفر أي خيار لوثائق Lab أو CMYK.

RGB الشاشة (في Photoshop و Illustrator) ينشئ بروفة إلكترونية من الألوان في وثيقة RGB باستخدام فراغ لون الشاشة الحالي على هيئة فراغ ملف تخصيص البروفة. هذا الخيار يعتبر أن الجهاز المحاكى سيعرض وثيقتك بدون استخدام إدارة اللون. هذا الخيار لا يتوفر لأي خيار لوثائق Lab و CMYK.

خيارات البروفة الإلكترونية المخصصة

الجهاز الذي ستتم محاكاته يحدد ملف تخصيص اللون للجهاز الذي تريد إنشاء البروفة له. تعتمد الاستفادة من ملف التخصيص المحدد على مدى دقة وصفه لسلوك الجهاز. غالباً، ملفات التخصيص المخصصة لورق وطابعة معينين ينشئ أكثر البروفات الإلكترونية دقة.

الحفاظ على أرقام CMYK أو الحفاظ على أرقام RGB يحاكي كيف ستظهر الألوان بدون أن يتم تحويلها إلى فراغ اللون الخاص بجهاز المخرجات. يكون هذا الخيار أكثر فائدة عندما تتبع سير عمل CMYK الآمن التالي.

وجهة التجسيد (في Photoshop و Illustrator) عندما يكون الحفاظ على الأرقام غير محدد ، فإنه يحدد وجهة تجسيد لتحويل الألوان إلى الجهاز الذي تحاول محاكاته.

استخدم تعويض النقطة السوداء (في Photoshop) يضمن الحفاظ على تفاصيل الظل في الصورة بمحاكاة النطاق الديناميكي الكامل الخاص بأداة المخرجات. حدد هذا الخيار إذا كنت تخطط لاستخدام تعويض النقطة السوداء عند الطباعة (وهو مما ينصح به في معظم الأحوال).

محاكاة الورق الملون يحاكي الأبيض الناصع للورق الحقيقي، طبقاً لملف تخصيص البروفة. ليس كل ملفات التخصيص يدعم هذا الخيار.

محاكاة الحبر الأسود يحاكي الرمادي الداكن الذي تحصل عليه بدلاً من الأسود الصلب على العديد من الطابعات، طبقاً لملف تخصيص البروفة. ليس كل ملفات التخصيص يدعم هذا الخيار.

- في Photoshop ، إذا كنت تريد أن يكون إعداد البروفة المخصص هو إعداد البروفة الافتراضي للوثيقة ، اغلق كل نوافذ الوثائق قبل اختيار أمر عرض > إعداد البروفة > تخصيص.

الطلاء

لمساعدتك على إضافة تأثير مرئي لعملك الفني، فإن Adobe Illustrator يوفر فرش خطاطين، مبعثرة، فنية، وحشوات. بالإضافة إلى أنه يمكنك استخدام خاصية الطلاء النشط، لطلاء مقاطع مختلفة من المسار وتعبئة المسارات المتضمنة بألوان، حشوات، أو تدرجات مختلفة. استخدام العتامة، الأقنعة، التدرجات، المزجات، الشبكات، والحشوات يوفر فرص لا نهائية للإبداع.

الطلاء باستخدام التعبئات والحدود

طرق الطلاء

يوفر Illustrator طريقتين للطلاء: تعيين تعبئة، حد، أو كليهما على الكائن بأكمله، وتحويل الكائن إلى مجموعة طلاء نشط وتعيين تعبئات أو حدود على حواف منفصلة وأوجه المسارات المتضمنة بها.

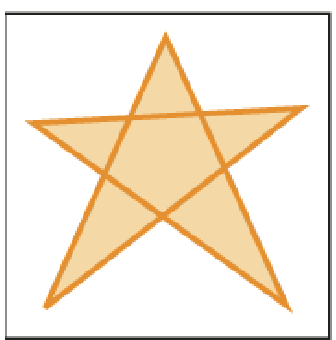
طلاء كائن

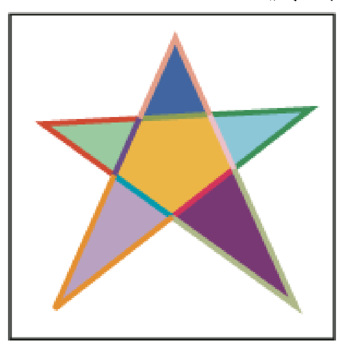
بعد أن تقوم برسم كائن ما، تقوم بتعيين تعبئة، حد، أو كليهما. يمكنك عندئذ رسم كائنات أخرى التي يمكنك طلائها بشكل مماثل، واضعاً كل كائن جديد فوق الكائن السابق. تكون النتيجة شيئ مثل التراكب المصنوع من أشكال مقطوعة من ورق ملون، مع شكل العمل الفني طبقاً لأي كائن موجود في أعلى رصة الكائنات.

طلاء مجموعة طلاء نشط

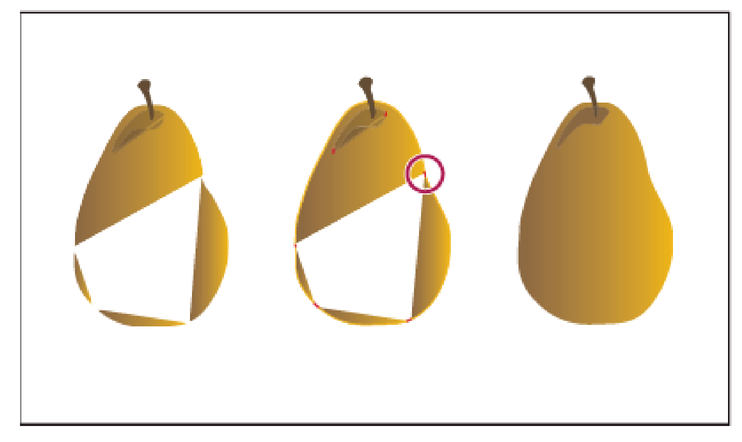
باستخدام طريقة الطلاء المباشر، فأنت تقوم بالطلاء مثلما تفعل باستخدام أداة تلوين تقليدية، بغض النظر عن الطبقات أو ترتيب التراص، والتي يمكن أن تصنع سيرعمل أكثر طبيعية. كل الكائنات في مجموعة طلاء نشط يتم معالجتها كما

لو كانت جزء من نفس السطح. هذا يعني أنه يمكنك رسم عدة مسارات ثم تلوين كل مساحة متضمنة في تلك المسارات (تسمى وجه). يمكنك أيضاً تعيين ألوان حد وأسماك مختلفة لأجزاء من المسار بين التقاطعات (يسمى حافة). النتيجة هي أنه مثل كتاب التلوين، حيث يمكنك تعبئة كل وجه وحد كل حافة بلون مختلف. وأنت تتحرك وتعيد تشكيل المسارات في مجموعة الطلاء النشط، فإن الوجوه والحواف تضبط آلياً بالتبعية.





إن للكائن المكون من مسار واحد مطلي بطريقة موجودة له تعبئة واحدة وحد واحد (يسار). نفس الكائن محول إلى مجموعة طلاء نشط يمكن طلائها باستخدام تعبئة مختلفة لكل وجه وحد مختلف لكل حافة (يمين).



طلاء كائن بالطريقة التقليدية يترك بعض المساحات التي لا يمكن تعبئتها (يسار). إن طلاء مجموعة طلاء نشط ذات تعرف على الفجوات (في المنتصف) تتيح لك تجنب الفجوات والطباعة الفوقية (يمين).

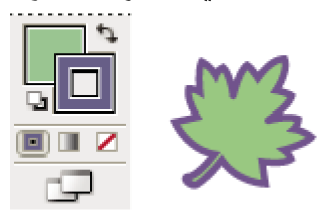
حول التعبئات والحدود

التعبئة هي لون، حشو، أو تدرج داخل كائن ما. يمكنك تطبيق تعبئات على كائنات مفتوحة ومغلقة على أوجه مجموعات الطلاء النشط.

الحد يمكن أن يكون حد خارجي مرئي من كائن، مسار، أو حافة مجموعة طلاء نشط. يمكنك التحكم في عرض ولون حد ما. يمكنك أيضاً إنشاء حدود متقطعة باستخدام خيارات المسار، وطلاء حدود منمطة باستخدام الفرش.

ملاحظة: عندما تعمل باستخدام مجموعات طلاء نشط، يمكنك تطبيق فرشاة على حافة فقط إذا قمت بإضافة حد للمجموعة باستخدام لوحة المظهر

تعرض ألوان التعبئة والحد الحاليين في لوحة الأدوات.



تحكمات التعبئة والحد

تحكمات التعبئة والحد

تتوفر تحكمات لضبط التعبئة والحد في لوحة الأدوات وفي لوحة التحكم.

يمكنك استخدام أي من التحكمات التالية في لوحة الأدوات لتعيين لون:

زر التعبئة قم بالنقر المزدوج لتحديد لون تعبئة باستخدام لاقط الألوان.

زر الحد قم بالنقر المزدوج لتحديد لون حد باستخدام لاقط الألوان.

زر تبادل التعبئة والحد انقر لتبديل الألوان بين التعبئة والحد.

زر التعبئة والحد الافتراضيين انقر للرجوع إلى إعدادات اللون الافتراضية (تعبئة بيضاء وحد أسود).

زر اللون انقر لتطبيق اللون الأصلي المحدد أخيراً على كائن له تعبئة متدرجة أو ليس له حد أو تعبئة.

زر التدرج انقر لتغير التعبئة المحددة حالياً إلى التدرج المحدد أخيراً.

زر لاشيء انقر لإزالة تعبئة أو حد الكائن المحدد.

يمكنك أيضاً تعيين لون وحد للكائن المحدد باستخدام التحكمات التالية في لوحة التحكم:

لون التعبئة انقر لفتح لوحة الحوامل أو انقر مع الضغط على مفتاح العالي لفتح لوحة صيغة اللون البديل، واختر لوناً.

لون حدود الشكل انقر لفتح لوحة الحوامل أو انقر مع الضغط على مفتاح العالي لفتح لوحة صيغة اللون البديل، واختر لوناً.

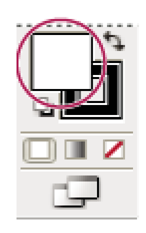
لوحة الحد انقر كلمة حد لتفتح لوحة الحد وتقوم بتعيين الخيارات.

سمك الحد اختر سمك الحد من القائمة المنبثقة.

تطبيق لون تعبئة على كائن

يمكنك تطبيق لون واحد، حشو، أو تدرج على كائن بأكمله، أو يمكنك استخدام مجموعات الطلاء النشط وتطبيق ألوان مختلفة على أوجه مختلفة ضمن الكائن.

1. قم بتحديد الكائن.
2. انقر مربع التعبئة في لوحة الأدوات أو لوحة اللون. سشير عمل ذلك أنك تريد أن تقوم بتطبيق تعبئة بدلاً من حد.



مربع التعبئة

3. حدد لون تعبئة بعمل أحد الأمور التالية:

- انقر لوناً في لوحة التحكم، لوحة اللون، لوحة الحوامل، لوحة التدرج، أو مكتبة الحوامل.

- قم بالنقر المزدوج على مربع تعبئة وحدد لوناً من لاقط الألوان.
- حدد أداة الشافطة وانقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على كائن لتطبيق الخصائص الحالية، بما في ذلك التعبئة والحد الحاليين.
- انقر زر لاشيء لإزالة التعبئة الحالية للكائن.
- يمكنك تطبيق لون بسرعة على كائن غير محدد بسحب لون ما من مربع التعبئة، لوحة اللون، لوحة التدرج، أو لوحة الحوامل إلى الكائن. لا يعمل السحب على مجموعات الطلاء النشط.

حد كائن ما

أنت تستخدم لوحة الحد (نافذة > حدود الشكل) لتتحكم في ما إذا كان الخط صلباً أو متقطع، وتسلسل التقطع إن كان متقطعاً، سمك الحد، محاذاة الحد، حد الواصلة، وأنماط وصلات الخط وحروف الخط الكبيرة.



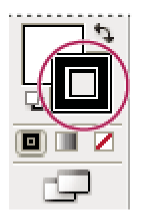
لوحة الحد

يمكنك تطبيق خيارات حد على كائن باكمله، أو يمكنك استخدام مجموعات الطلاء النشط وتطبيق حدود مختلفة على حواف مختلفة ضمن الكائن.

<u>تطبيق لون، عرض، أو محاذاة الحد</u>

1. قم بتحديد الكائن. (لتحديد حافة ما في مجموعة طلاء نشط، استخدم أداة تحديد الطلاء النشط.)

2. انقر مربع الحد في لوحة الأدوات، لوحة اللون، أو لوحة التحكم. سشير عمل ذلك أنك تريد أن تقوم بتطبيق حد بدلاً من تعبئة.



مربع الحد

3. حدد لوناً ما من لوحة اللون، أو حامل من لوحة الحوامل أو لوحة التحكم. بدلاً من ذلك، قم بالنقر المزدوج على مربع حد لتحدد لوناً ما باستخدام لاقط اللون.

- إذا كنت تريد استخدام اللون الحالي في مربع الحد، يمكنك ببساطة سحب اللون من مربع الحد إلى الكائن. لا يعمل السحب على مجموعات الطلاء النشط.

4. حدد سمك في لوحة الحدود أو لوحة التحكم.
5. إذا كان الكائن هو مسار مغلق (وليس مجموعة طلاء نشط)، اختر خياراً من لوحة الحد لمحاذاة الحد على المسار:

- محاذاة الحد إلى المنتصف
- محاذاة الحد إلى الداخل
- محاذاة الحد إلى الخارج

ملاحظة: إذا كنت تحاول أن تحاذي المسارات التي تستخدم محاذاة حد مختلفة، فإن المسارات قد لا تتحاذى بدقة. تأكد من إعدادات محاذاة المسار هي نفسها إذا احتجت أن تتطابق الحواف بدقة عند المحاذاة.

<u>إنشاء خطوط متقطعة او منقطة</u>

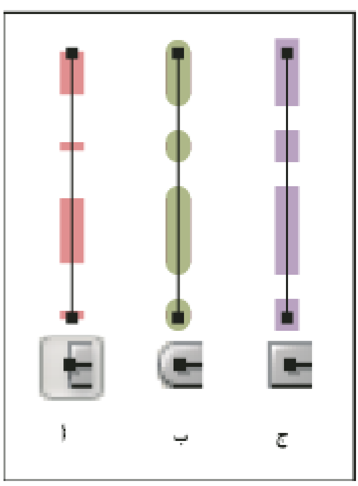
يمكنك إنشاء خط متقطع أو منقط بتحرير خصائص حد كائن.

1. قم بتحديد الكائن.
2. في لوحة حدود الشكل حدد خط متقطع. إذا كان خيار الخط المتقطع غير ظاهر، اختر إظهار الخيارات من قائمة لوحة الحد.

3. تعيين تسلسل متقطع بإدخال أطوال التقطعات والفجوات بينها.

الأرقام المدخلة يتم تكرارها بالتسلسل بمجرد بدئك النمط، ولا تحتاج لتعبئة كل مربعات النص.

4. حدد خيار رأس لتغير نهايات التقطعات. ينشئ خيار النهاية الاسطوانية تقطعات ذات نهايات مربعة؛ وينشئ النهاية المستديرة تقطعات دائرية أو نقاط؛ ونهاية الرسم يمدد نهاية التقطعات.



خطوط متقطعة بسمك 6 نقاط ذات فجوات تقطع من 2، 12، 16، 12

أ. نهاية اسطوانية

ب. نهاية طرف دائرية

ج. رسم نهاية الطرف

<u>تغيير حروف أو وصلات خط ما</u>

الطرف هو نهاية خط مفتوح؛ والوصلة هي حيث يغير الخط المستقيم إتجاهه (يتحول إلى زاوية). يمكنك تغيير الأطراف ووصلات خط ما بتغيير خصائص حد الكائن.

1. قم بتحديد الكائن.
2. في لوحة الحد، حدد خيار طرف وخيار وصل.

إذا لم تظهر الخيارات، اختر إظهار الخيارات من قائمة اللوحة.

نهاية اسطوانية ينشئ خطوط محدودة بنهايات مربعة.

نهاية طرف دائرية ينشئ خطوط محدودة بنهايات شبه دائرية.

رسم نهاية الطرف ينشئ خطوط محدودة بنهايات مربعة تمتد إلى نصف الخط خارج نهاية الخط. يجعل هذا الخيار سمك الخط يمتد بالتساوي في كل الاتجاهات حول الخط.

واصلة حادة ينشئ خطوط محدودة بزوايا حادة. إدخل حد واصلة بين 1 و500. تتحكم الواصلة الحادة عندما يتنقل البرنامج من واصلة حادة (مدببة) إلى واصلة مبرزة (مربعة). إن حد الواصلة الحادة الافتراضي هو 4، مما يعني أنه عندما يكون طول النقطة يصل إلى أربعة أضعاف سمك الحد، فإن البرنامج ينتقل من واصلة حادة إلى واصلة مبرزة. ينتج عن حد الواصلة 1 واصلة مبرزة.

وصلة دائرية ينشئ خطوط محدودة بزوايا مستديرة.

واصلة مائلة ينشئ خطوط محدودة بزوايا مربعة.

يحول الحدود إلى مسارات مركبة

يحول حداً ما إلى مسار مركب يتيح لك تعديل الحد الخارجي للحد. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء حد بعرض متغير أو يقسم الحد إلى قطع.

1. قم بتحديد الكائن.
2. اختر الكائن > المسار > إنشاء مخطط حدود الشكل.

المسار المركب الناتج يجمع مع الكائن المعبئ. لتعديل المسار المركب، قم أولاً بفك تجميعه من التعبئة أو حدده بأداة تحديد المجموعة.

- استخدم لوحة الطبقات لتعريف محتويات مجموعة.

إضافة رؤوس أسهم للخطوط

1. قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).

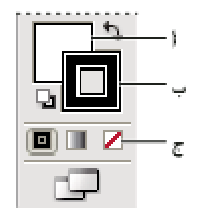
ملاحظة: يمكنك إضافة رؤوس أسهم لمجموعة طلاء نشط ككل، لكن ليس لمسارات منفردة ضمن مجموعات الطلاء النشط.

2. اختر التأثيرات > تنميط > إضافة رؤوس أسهم أو المرشح > تنميط > إضافة رؤوس أسهم.
3. اختر من تصميمات رؤوس الأسهم المتنوعة لبداية ونهاية الخط بنقر أزرار المقدمة والنهاية أسفل مربعات السهم البداية والنهاية. تشير البداية والنهاية إلى الترتيب الذي تم رسم الخط به.
4. لإعادة قياس حجم رأس السهم، قم بإدخال النسبة التي تريد في مربع نص القياس. يقيس ذلك رأس السهم بالتناسب مع سمك حد الخط.
5. انقر موافق.

إذا تم تطبيقه على هيئة مرشح، فإن رؤوس الأسهم الناتجة تكون كائنات مستقلة مجموعة مع الخط؛ يمكن تحرير رؤوس الأسهم ونقلهم مثل أي كائن مجموع آخر. إذا تم تطبيقه على هيئة تأثير، فإن الأسهم تماثل جرات الفرشاة؛ بحيث تغير الأسهم المكان، الاتجاه، واللون مع الخط، لكن لا يمكن تحريرهم بشكل مستقل.

إزالة التعبئة أو الحد من كائن

1. قم بتحديد الكائن.
2. انقر مربع التعبئة أو مربع الحد في لوحة الأدوات. يشير عمل ذلك إلى أنك تريد أن تقوم بإزالة تعبئة أو حد الكائن.
3. انقر زر لاشيء في لوحة الأدوات، لوحة اللون، أو لوحة الحوامل.



أ. مربع التعبئة
ب. مربع الحد
ج. زر لاشيء

مربعات التعبئة والحد

ملاحظة: يمكنك أيضاً نقر أيقونة لاشيء في قائمة التعبئة أو لون الحد في لوحة التحكم.

تحديد كائنات ذات التعبئة الحد نفسها

يمكنك تحديد كائنات لها نفس الخصائص، بما في ذلك لون التعبئة، لون الحد، وسمك الحد.

ملاحظة: تعمل أوامر التحديد > نفس > لون التعبئة، لون الحد، وسمك الحد ضمن مجموعة طلاء نشط عندما تقوم بتحديد وجه أو حافة باستخدام أداة تحديد الطلاء النشط؛ غير ذلك فإن أوامر التحديد > نفس لا تعمل. لا يمكنك تحديد جانبي الكائنات نفسها الداخلية والخارجية لمجموعة طلاء نشط في نفس الوقت.

- لتحديد كائنات لها نفس التعبئة والحد، حدد أحد الكائنات، وانقر زر تحديد الكائنات المماثلة في لوحة التحكم واختر ما تريد أن تأسس تحديدك عليه في القائمة التي تظهر.
- لتحديد كل الكائنات ذات نفس لون التعبئة أو الحد، حدد كائن له لون التعبئة أو الحد هذا، أو اختر اللون من لوحة اللون، أو لوحة الحوامل. ثم اختر التحديد > نفس وانقر لون التعبئة، لون الحد، أو التعبئة والحد في القائمة الفرعية.
- لتحديد كل الكائنات ذات نفس سمك الحد، حدد كائن له ذلك السمك للحد أو اختر سمك الحد من لوحة الحد. ثم اختر التحديد > نفس > سمك الحد.
- لتطبيق نفس خيارات التحديد باستخدام كائن مختلف (على سبيل المثال، إذا كنت قد قمت بالفعل قد حددت كل الكائنات الحمراء باستخدام أمر التحديد > نفس > لون التعبئة وتريد الآن أن تبحث عن كل الكائنات الخضراء)، حدد كائن جديد ثم اختر تحديد > إعادة تحديد.
- لتأخذ بعين الاعتبار الصبغة الخاصة بكائن عند التحديد بناءاً على اللون، اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS)، ثم اختر تحديد نفس ٪ الصبغة. مع تحديد هذا الخيار فإذا قمت بتحديد كائن معبئ بصبغة 50٪ من أصفر PANTONE C واختر تحديد >

نفس > لون التعبئة، يقوم Illustrator بتحديد تلك الكائنات المعبئة بصبغة 50٪ من ذلك اللون فقط. مع إلغاء تحديد هذا الخيار، فإنه يتم تحديد الكائنات ذات أي صبغة أصفر PANTONE C.

إنشاء تعبئات وحدود متعددة

أنت تستخدم لوحة المظهر لإنشاء تعبئات وحدود متعددة لنفس الكائن. إضافة تعبئات وحدود متعددة لكائن ما هو أساس إنشاء العديد من التأثيرات المثيرة. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء حد ثاني أضيق فوق حد عريض، أو يمكنك تطبيق تأثيرات على تعبئة واحدة لكن ليس الآخر.

1. قم بتحديد كائن أو مجموعة أو أكثر (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).
2. حدد إضافة تعبئة جديدة أو إضافة حد جديد من قائمة لوحة المظهر. بدلاً من ذلك، حدد تعبئة أو حد في لوحة المظهر، وانقر زر مضاعفة العنصر المحدد .
3. اضبط اللون وخصائص أخرى للتعبئة أو الحد الجديد.

ملاحظة: قد يكون من الضروري أن تقوم بمعايرة موضع التعبئة أو الحد الجديد في لوحة المظهر. على سبيل المثال، إذا قمت بتحديد حدين ذوي سمكين مختلفين، فتأكد من أن الحد الأضيق فوق الحد الأعرض في لوحة المظهر.

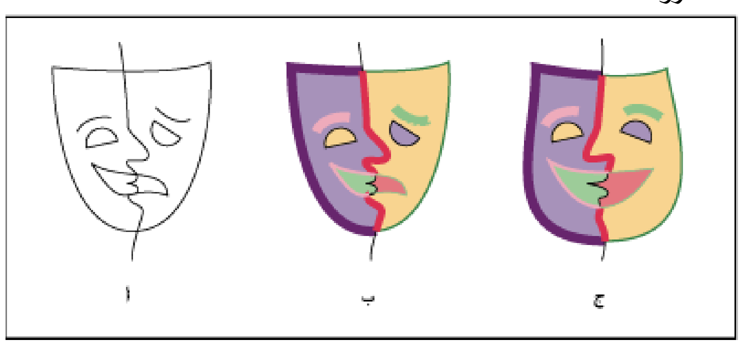
مجموعات الطلاء النشط

حول الطلاء النشط

يتيح لك تحويل عملك الفني إلى مجموعات طلاء نشط أن تقوم بتلوينهم بحرية، مثلما تفعل في رسم على قماش أو ورق. يمكنك حد كل مقطع مسار بلون مختلف وتعبئة كل مسار متضمن (لاحظ أنه ليس فقط المسارات المغلقة) بلون، حشو، أو تدرج مختلف.

الطلاء النشط هي طريقة خلاقة لإنشاء رسومات ملونة. فإنها تتيح لك استخدام نطاق كامل من أدوات الرسم المتجه في Illustrator، لكنها تعامل كل المسارات التي ترسمها كما لو كانوا على نفس السطح المستوي. بحيث أنه لا يوجد مسار خلف أو أمام أي من الآخر. بدلاً من ذلك، فإن المسارات تقسم سطح الرسم إلى مساحات، أي منها يمكن تلوينه، بغض النظر عن ما إذا كانت تلك المساحة محدد بمسار واحد أو بمقاطع من مسارات متعددة. تكون النتيجة هي طلاء الكائنات مثل تعبئة كتاب التلوين باستخدام ألوان مائية لطلاء مخطط بقلم رصاص.

بمجرد أن تقوم بعمل مجموعة طلاء نشط، كل مسار يبقى ممكن التحرير بالكامل. عندما تقوم بضبط شكل المسار، فإن الألوان التي تم تطبيقها من قبل لا تبقى حيث هي، مثلما يفعلون في طلاء الوسائط الطبيعية أو برامج تحرير الصور. بدلاً من ذلك، فإن Illustrator بإعادة تطبيقهم آلياً على المناطق الجديدة المشكلة بالمسارات المحررة.



ضبط مسارات الطلاء النشط

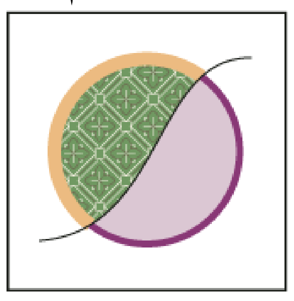
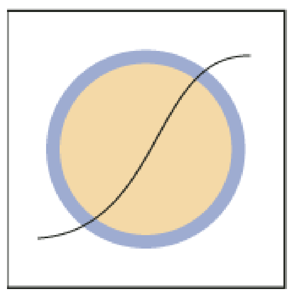
أ. أصلي

ب. مجموعة الطلاء النشط

ج. مسارات مضبوطة، تدفقات معادة لطلاء نشط

الأجزاء التي يمكن طباعتها من مجموعات طلاء نشط تسمى حواف و وجوه. الحافة هي جزء من مسار ما بين حيث تتقاطع مع مسارات أخرى. الوجه هو المساحة المتضمنة بحافة أو أكثر. يمكنك حد الحواف وتعبئة الوجوه.

خذ على سبيل المثال، دائرة بخط مرسوم عبرها. كمجموعة طلاء نشط، فإن الخط (حافة) يقسم الدائرة إلى وجهين في الدائرة. بمكنك تعبئة كل وجه وحد كل حافة بلون مختلف باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط.

دائرة وخط (يسار) بالمقارنة مع دائرة وخط بعد التحويل إلى مجموعة طلاء نشط ووجوه تعبئة وحد حواف (يمين).

ملاحظة: يستفيد الطلاء النشط من المعالجات المتعددة، والتي تساعد Illustrator على تنفيذ العمليات أسرع.

حدود الطلاء النشط

ترتبط خصائص التعبئة والطلاء بوجوه وحواف مجموعة الطلاء النشط- ليس المسارات الحقيقية التي تعرفهم، مثل في كائنات Illustrator الأخرى. بسبب ذلك، فإن أوامر بعض المزايا أما أن تعمل بشكل مختلف أو أنها لا يمكن تطبيقها على المسارات الموجودة داخل مجموعة طلاء نشط.

المزايا والأوامر التي تعمل على مجموعة طلاء نشط بأكملها، لكن ليس الوجوه والحواف المنفردة.

- شفافية
- التأثيرات
- تعبئات وحدود متعددة من لوحة المظهر
- تشويه الطرف
- كائن > إخفاء
- كائن > تنقيط

- كائن > شريحة > عمل أدلة
- عمل ناعم عتامة (في قائمة لوحة الشفافية)
- الفرش (يمكنك تطبيق فرش على مجموعة طلاء نشط بأكملها إذا قمت

بإضافة حد جديد للمجموعة باستخدام لوحة المظهر.)

المزايا التي لا تعمل على مجموعات طلاء نشط

- شبكات التدرج
- رسومات بيانية
- رموز من لوحة الرموز
- الاشتعال
- خيارات محاذاة الحد من لوحة الحد
- أداة العصا السحرية

أوامر الكائن التي لا تعمل على مجموعات طلاء نشط

- إنشاء مخطط حدود الشكل
- تمدد (يمكنك استخدام بدلاً منه أمر كائن > طلاء نشط > تمديد.)
- مزج
- شريحة
- قناع قطع > عمل
- مساحة القطع > عمل
- إنشاء شبكة تدرج

أوامر الكائن الأخرى التي لا تعمل على مجموعات الطلاء النشط

- أوامر مستكشف المسارات
- ملف > وضع
- عرض > أدلة > عمل
- التحديد > نفس > صيغة المزج، تعبئة وحد، العتامة، النمط، تواجد الرمز،

أو سلسلة كتل مرتبطة.

- الكائن > التفاف النص > عمل.

إنشاء مجموعات طلاء نشط

عندما تريد أن تلون كائنات باستخدام ألوان مختلفة لكل حافة، أو تقاطع، قم بتحويل العمل الفني إلى مجموعة طلاء نشط.

أنواع معينة من الكائنات، مثل الكتابة، الصور النقطية، والفرش، لا يمكن تحويلها إلى مجموعات طلاء نشط مباشرة. تحتاج أولاً لتحويل تلك الكائنات إلى مسارات. على سبيل المثال، إذا حاولت كائن يستخدم الفرش أو التأثيرات، فإن المظهر المعقد بصرياً يفقد عند التحويل إلى طلاء نشط. على أي حال، يمكنك الحفاظ على الكثير من المظهر بتحويل الكائنات أولاً إلى مسارات عادية ثم تحويل المسارات الناتجة إلى طلاء نشط.

ملاحظة: عندما تقوم بتحويل عمل فني إلى مجموعة طلاء نشط، لا يمكنك ارجاع العمل الفني إلى حالته الأصلية. يمكنك تمديد المجموعة إلى مكونات منفردة، أو إطلاق المجموعة إلى مساراتها الأصلية ليس لها تعبئة وحد 0.5 أسود.

<u>إنشاء مجموعة طلاء نشط</u>

1. تحديد مسار أو أكثر، مسارات مركبة، أو كليهما.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر الكائن > الطلاء نشط > عمل.
- حدد أداة وعاء الطلاء النشط وانقر الكائن المحدد.

ملاحظة: قد تفقد بعض الخصائص المعينة في التحويل إلى مجموعة طلاء نشط، مثل الشفافية والتأثيرات، بينما الكائنات الأخرى لا يمكن تحويلها (مثل الكتابة، الصور النقطية، والفرش).

<u>تحويل كائنات إلى مجموعات الطلاء النشط</u>

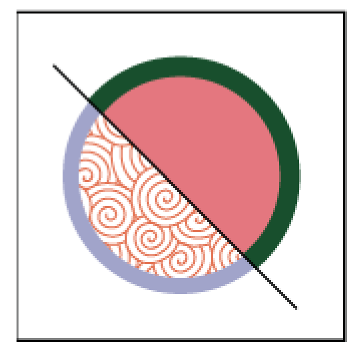
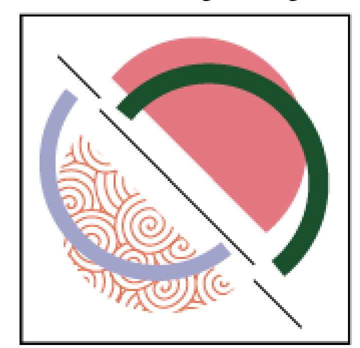
❖ قم بأي من الأمور التالية للكائنات ولا تقوم بالتحويل مباشرة إلى مجموعات الطلاء النشط:

- لكائنات الكتابة، اختر الكتابة > إنشاء حدود خارجية. ثم عمل المسارات الناتجة في مجموعة طلاء نشط.

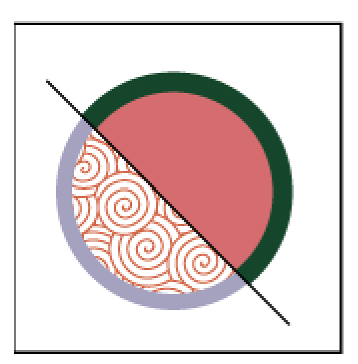
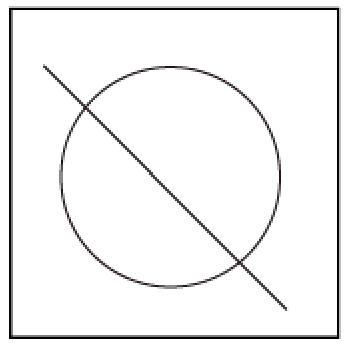
- للصور النقطية، اختر الكائن > تتبع نشط > عمل وتحويل إلى طلاء نشط.
- للكائنات الأخرى، اختر كائن > تمدد. ثم عمل المسارات الناتجة في مجموعة طلاء نشط.

تمدد أو إطلاق مجموعة طلاء نشط

يغير إطلاق مجموعة طلاء نشط إلى مسار أو أكثر اعتيادي بدون تعبئة وحد أسود بسمك 0.5 نقطة. يغير تمديد مجموعة الطلاء النشط إلى مسار إعتيادي أو أكثر والتي تماثل شكلاً مجموعة الطلاء النشط، لكن على مسارات معبئة ومحدودة مستقلة. يمكنك استخدام أداة تحديد المجموعة لتحديد وتعديل تلك المسارات بشكل مستقل.

مجموعة طلاء نشط قبل (يسار) وبعد تمديد وسحب إلى أوجه وحواف مستقلة (يمين)

مجموعة طلاء نشط قبل (يسار) وبعد تطبيق أمر الإطلاق (يمين)

1. حدد مجموعة الطلاء النشط.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
- اختر الكائن > الطلاء نشط > تمدد.
- اختر الكائن > الطلاء النشط > إتاحة استخدام

تحديد عناصر في مجموعات الطلاء النشط

استخدم أداة تحديد الطلاء النشط لتحدد أوجه وحواف منفردة في مجموعة الطلاء النشط. استخدم أداة التحديد لتحديد مجموعة الطلاء النشط بأكملها، وأداة التحديد المباشر لتحديد مسارات داخل مجموعة الطلاء النشط. عندما تعمل في وثيقة معقدة، يمكنك عزل مجموعة طلاء نشط بحيث يسهل تحديد الوجه أو الحافة الذي تريد بدقة.

✓ اختر أداة التحديد طبقاً لما تريد أن تأثر عليه في مجموعة الطلاء النشط. على سبيل المثال، استخدم أداة التحديد المباشر لتطبيق تدرج مختلف على أوجه مختلفة في مجموعة الطلاء النشط، واستخدم أداة التحديد لتطبيق نفس التدرج على مجموعة الطلاء النشط بأكملها.

<u>تحديد أوجه وحواف</u>

يتغير مؤشر أداة تحديد الطلاء النشط إلى مؤشر الوجه عندما يوضع فوق وجه، و إلى مؤشر الحافة عندما يوضع فوق حافة، أو إلى مؤشر × عندما يوضع خارج مجموعة الطلاء المباشر.

❖ قم بتحديد أداة تحديد الطلاء النشط، ثم:

- لتحديد وجه أو حافة منفرده، انقر وجه أو حافة.
- لتحديد أوجه و حواف متعددة، اسحب مستطيل تحديد حول العناصر التي تريد تحديدها. التحديدات الجزئية يتم تضمينها.
- لتحديد كل الأوجه المتجاورة غير المفصولة بحافة مطلية، قم بالنقر المزدوج على وجه.

- لتحديد أوجه وحواف لها نفس التعبئة والحد، قم بالنقر الثلاثي على عنصر. أو انقر مرة واحدة، ثم اختر التحديد > نفس وانقر لون التعبئة، لـون الحـد، أو سمك الحد في القائمة الفرعية.
- لإضافة عناصر إلى، أو إزالة عناصر من، التحديد الحالي، انقر مع الضغط على مفتاح العالي أو اسحب مع الضغط على مفتاح العالي مستطيل تحديد حول العنصر.

<u>تحديد مجموعة طلاء نشط</u>

❖ باستخدام أداة التحديد، انقر المجموعة.

<u>تحديد المسار الأصلي ضمن مجموعة الطلاء النشط</u>

❖ باستخدام أداة التحديد المباشر، انقر مسار داخل مجموعة طلاء نشط.

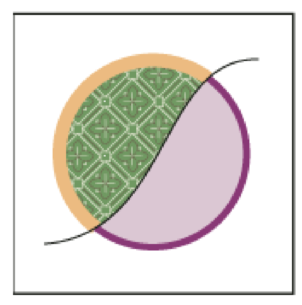
<u>عزل مجموعة طلاء نشط عن بقية العمل الفني</u>

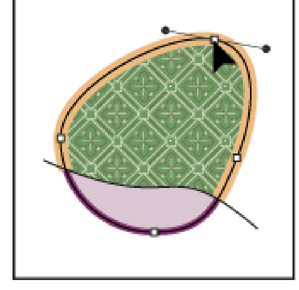
❖ باستخدام أداة التحديد، قم بتنفيذ أي من الأمور التالية:

- قم بالنقر المزدوج على مجموعة.
- حدد المجموعة، ثم انقر زر عزل المجموعة المحددة في لوحة التحكم.

تعديل مجموعات الطلاء النشط

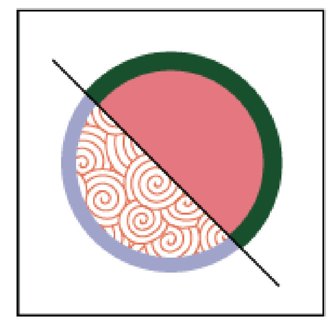
عندما تقوم بتعديل مسار في مجموعة طلاء نشط، فإن Illustrator يقوم بتلوين أوجه وحواف جديدة باستخدام التعبئات والحدود من مجموعة موجودة. إذا كانت النتائج ليست كما تتوقع، يمكنك إعادة تطبيق الألوان التي تريد باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط.

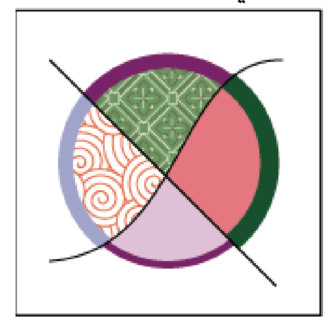




مجموعة طلاء نشط قبل (يسار) وبعد معايرة المسارات (يمين)

عندما تحذف حواف، فإن التعبئة تنتشر عبر أي وجه ممدد حديثاً. على سبيل المثال، إذا قمت بحذف مسار يقسم دائرة إلى نصفين، فإن الدائرة يتم تعبئتها بأحد التعبئات الموجودة سابقاً في الدائرة. يمكنك في بعض الأحيان المساعدة في توجيه النتائج. على سبيل المثال، قبل حذف مسار يقسم دائرة، قم أولاً بنقله بحيث تكون التعبئة التي تريد الاحتفاظ بها أكبر من التعبئة التي تريد إزالتها.



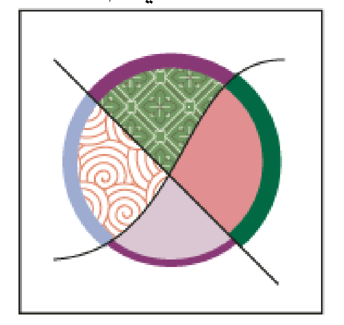


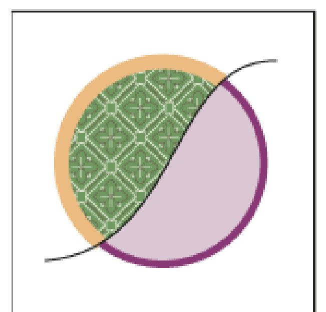
مجموعة الطلاء النشط قبل (يسار) وبعد تحديد وحذف مسار (يمين)

✓ احفظ ألوان التعبئة والحد المستخدمة في مجموعات الطلاء النشط في لوحة الحوامل. بهذه الطريقة، إذا فقد التغيير لوناً ما تريد إبقائه، يمكنك تحديد حامله واستخدام أداة وعاء الطلاء النشط لتعيد تطبيق التعبئة أو الحد.

<u>إضافة مسارات إلى مجموعة طلاء نشط</u>

وأنت تقوم بإضافة مسارات إلى مجموعة طلاء نشط، يمكنك تعبئة وحد الأوجه والحواف الجديدة التي تم إنشائها.





مجموعة الطلاء النشط قبل (يسار) وبعد إضافة مسار جديد وطلاء الأوجه والحواف الجديد التي تم إنشائها به (يمين)

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- باستخدام أداة التحديد، قم بالنقر المزدوج على مجموعة طلاء نشط (أو انقر زر عزل المجموعة المحددة في لوحة التحكم) لتضع المجموعة في صيغة العزل. ثم ارسم مسار آخر. يضيف Illustrator المسار الجديد إلى مجموعة طلاء نشط. انقر زر الخروج من صيغة العزل عندما تنتهي من إضافة مسارات جديدة.
- حدد مجموعة الطلاء النشط والمسارات التي تريد إضافته. ثم اختر الكائن > الطلاء النشط > دمج، أو انقر دمج الطلاء النشط في لوحة التحكم.
- في لوحة الطبقات، اسحب مسار أو أكثر إلى مجموعة الطلاء النشط.

ملاحظة: قد لا تحاذي المسارات داخل مجموعة الطلاء النشط مع المسارات المطابقة أو المماثلة خارج مجموعة الطلاء النشط.

تغيير حجم كائن منفرد أو مسار

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- باستخدام أداة التحديد المباشر، انقر المسار أو الكائن لتحديده. ثم اختر أداة التحديد وانقر المسار أو الكائن مرة أخرى لتحريره.
- باستخدام أداة التحديد، قم بالنقر المزدوج على مجموعة الطلاء النشط لتضعه في صيغة العزل. ثم انقر مسار أو كائن لتحريره.

الطلاء باستخدام أداة وعاء الطلاء النشط

تتيح لك أداة وعاء الطلاء النشط أن تقوم بطلاء أوجه وحواف مجموعات الطلاء النشط باستخدام خصائص التعبئة والحد الحالية. يتغير مؤشر الأداة إلى مربع بلون واحد أو ثلاثة مربعات ملونة، والتي تمثل لون التعبئة أو الحد المحدد، وإذا كنت تستخدم ألوان من مكتبة حوامل، فإن اللونين يقابلان اللون المحدد في المكتبة. يمكنك الوصول إلى الألوان المقابلة، مثلما تصل إلى الألوان المجاورة لتلك، وهكذا، بالضغط على مفتاح سهم اليمين أو اليسار.

1. حدد أداة وعاء الطلاء .
2. قم بتعيين لون تعبئة أو لون حد والحجم الذي تريد.

ملاحظة: إذا قمت بتحديد لون من لوحة الحوامل، فإن المؤشر يتغير ليعرض ثلاثة ألوان . يكون اللون المحدد في المنتصف، واللونين المقابلين على أي من الجانبين. لتستخدم لون مقابل، انقر مفتاح سهم لليمين أو لليسار.

3. لطلاء وجه، قم بأي من الأمور التالية:

- انقر وجه لتعبئته. (عندما يكون المؤشر فوق وجه ما، فإنه يتغير إلى وعاء نصف ممتلئ وتحيط خطوط الإبراز التعبئة من الداخل.)
- اسحب عبر أوجه متعددة لتقوم بطلاء أكثر من وجه واحد في المرة الواحدة.
- قم بالنقر المزدوج على تعبئة وجه عبر حواف غير محدودة في وجوه متقابلة (تعبئة منتشرة).
- قم بالنقر الثلاثي على وجه ما لتعبئة كل الأوجه التي لها نفس التعبئة حالياً.

✓ للانتقال إلى أداة الشافطة وأخذ عينات التعبئات والحدود، قم بالنقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على التعبئة والحد الذي تريد.

4. لطلاء حافة، قم بالنقر المزدوج على إداة وعاء الطلاء النشط وحدد طلاء الحدود، أو الانتقال مؤقتاً إلى خيار طلاء الحدود، بالضغط على مفتاح العالي؛ ثم قم بأحد الأمور التالية:

- انقر حافة لتقوم بحدها. (عندما يكون المؤشر فوق حافة ما، فإنه يتغير إلى فرشاة طلاء ويتم إبراز الحافة.)
- اسحب عبر حواف متعددة لتقوم بحد حافة واحد في المرة الواحدة.
- قم بالنقر المزدوج على حافة لتحد كل الحواف المتصلة التي لها نفس اللون (حد منتشر).
- قم بالنقر الثلاثي على حافة ما لتحد كل الحواف التي لها نفس الحد.

ملاحظة: يتيح لك الضغط على مفتاح العالي التنقل بين طلاء حدود فقط وتعبئات فقط. يمكنك أيضاً تعيين تلك التغييرات في شاشة خيارات وعاء الطلاء النشط. إذا كان لديك حالياً كل من خيار تعبئات طلاء وحدود طلاء محددين، فإن

الضغط على مفتاح العالي ينقل إلى تعبئات طلاء فقط. (يمكن أن يكون ذلك مفيداً عندما تحاول أن تقوم بتعبئة وجه صغير محاط بحواف محدودة.)

<u>خيارات وعاء الطلاء النشط</u>

تتيح لك خيارات وعاء الطلاء النشط تعيين كيفية عمل أداة وعاء الطلاء النشط، باختيار ما إذا كان الطلاء يعبئ فقط، يحد فقط، أو كليهما، كما يحدد كيفية إبراز الأوجه والحواف وأنت تنقل الأداة فوقهم. يمكنك رؤية تلك الخيارات بالنقر المزدوج على أداة وعاء الطلاء النشط.

تعبئات الطلاء يطلي أوجه مجموعات الطلاء النشط.

حدود الطلاء يطلي حواف مجموعات الطلاء النشط.

معاينة حامل المؤشر يعرض عندما تختار لون ما من لوحة الحوامل. يظهر مؤشر أداة وعاء الطلاء النشط على هيئة ثلاثة حوامل لون: لون التعبئة أو الحد المحدد بالإضافة إلي اللون الموجود مباشرة على يساره وعلي يمينه في لوحة الحوامل.

إبراز يحدد حدود الوجه أو الحافة التي فوقها المؤشر حالياً. يتم إبراز الأوجه بخط سميك والحواف يتم إبرازها بخط رفيع.

اللون يضبط لون من أجل الإبراز. يمكنك اختيار لون من القائمة أو نقر حامل الطلاء لتعيين لون مخصص.

عرض يعين مدى سمك الإبراز.

غلق الفجوات في مجموعات الطلاء النشط

الفجوات هي مسافات صغيرة بين المسارات. إذا تسرب الطلاء من أوجه الطلاء ولم تخطط لذلك، فقد يتولد لديك فجوة في عملك الفني. يمكنك إنشاء مسار جديد يغلق الفجوة، وتحرير المسارات الموجودة لغلق الفجوة، أو ضبط خيارات الفجوة في مجموعة الطلاء النشط.

✓ يمكنك تجنب الفجوات في العمل الفني الخاص بك ذو الطلاء النشط بالرسم الفوقي للمسارات (وهو، تمديدهم فوق بعضهم). يمكنك عندئذ تحديد وحذف الحواف الزائدة التي تنتج، أو تطبيق حد بـ "لاشيء" عليهم.

<u>إبراز الفجوات في مجوعة طلاء نشط</u>

❖ اختر عرض > إظهار فجوات الطلاء النشط.

يبرز هذا الأمر أي فجوات موجودة في مجموعة الطلاء النشط المحددة حالياً، بناءاً على إعدادات خيارات الفجوة الخاصة بك لتلك المجموعة.

<u>ضبط خيارات فجوة الطلاء النشط</u>

❖ اختر الكائن > الطلاء النشط > خيارات الفجوة وقم بتعيين أي مما يلي:

اتجاه الفجوة عند تحديده، فإن Illustrator يتعرف على فجوات في مسارات الطلاء النشط ويمنع الطلاء من التسرب من خلالهم. لاحظ أن ذلك قد يبطء من أداء Illustrator عند العمل على مجموعات طلاء نشط معقدة، وكبيرة. في هذه الحالة، يمكنك اختيار إغلاق الفجوات بالمسارات لتساعد على إسراع Illustrator مرة أخرى.

إيقاف الطلاء عند يضبط حجم فجوة الطلاء التي لايمكن أن يتسرب منها.

تخصيص يحدد حجم فجوة الطلاء يتوقف عند.

لون معاينة الفجوة يضبط لون لمعاينة الفجوات في مجموعات الطلاء النشط. يمكنك اختبار لون من القائمة، أو انقر اللون المجاور قائمة لون معاينة الفجوة لتعين لون مخصص.

اغلاق الفجوات بين المسارات عندما يتم تحديده، فإنه يدخل مسارات غير مطلية في مجموعة الطلاء النشط الخاصة بك لإغلاق الفجوات (بدلاً من منع الطلاء من التسرب خلال الفجوات). لاحظ أنه حيث أن تلك المسارات غير مطليه، فإنها قد تظهر وكأن الفجوات مازالت موجودة مع إنها تم إغلاقها.

معاينة يعرض الفجوات المتعرف عليها حالياً في مجموعات الطلاء النشط على هيئة خطط ملونة، بناءاً على لون المعاينة الذي تختاره.

قوانين الفجوة لمجموعات الطلاء المباشر الممزوجة

عندما تقوم بمزج مجموعات طلاء نشط لها إعدادات فجوة مختلفة، فإن Illustrator يستخدم القوانين التالية لمعالجة الفجوات:

- إذا كان التعرف على الفجوات في وضع إيقاف في كل المجموعات في التحديد، فإن الفجوات يتم إغلاقها ويتم تشغيل التعرف على الفجوات مع وضع الطلاء يتوقف هنا على فجوات صغيرة.
- إذا كان التعرف على الفجوات في حالة تشغيل ونفس الحال لكل المجموعات في التحديد، فإن الفجوات يتم إغلاقها ويتم الحفاظ على إعداد الفجوة.
- إذا كان التعرف على الفجوات مختلط في التحديد، فإن الفجوات تغلق وإعداد الفجوات لأسفل مجموعة طلاء نشط يتم الحفاظ عليها (إذا كان التعرف على الفجوة لهذه المجموعة في حالة تشغيل). إذا كانت المجموعة الأسفل بها التعرف على الفجوة في حالة إيقاف، فإن التعرف على الفجوة يتم تشغيله ويتم ضبط الطلاء يتوقف عند إلى فجوات صغيرة.

فرش

حول الفرش

تتيح لك الفرش تنميط مظهر المسارات. يمكنك تطبيق حدود الفرشاة على مسارات موجودة، أو يمكنك استخدام أداة فرشاة الطلاء لرسم مسار وتطبيق حد فرشاة في وقت واحد.

يوجد أربعة أنواع من الفرش في Illustrator- الخطية، المبعثرة، الفنية، والحشو.. يمكنك الوصول إلى التأثيرات التالية باستخدام تلك الفرش:

فرش الخطاط تنشئ جرات تشبه تلك المرسومة بزاوية قلم خط ومرسومة على مركز المسار.

فرش التشتيت تنثر نسخ من كائن ما (مثل النحل أو أوراق الشجر) على المسار.

فرش فنية تمط شكل فرشاة (مثل الفحم الخشن) أو شكل كائن بالتساوي على طول المسار.

فرش الحشو حشو الطلاء- مصنوع من **مربعات-** والتي تتكرر على المسار. يمكن أن تتضمن فرش الحشو حتى خمس بلاطات، للجوانب، الزاوية الداخلية، الزاوية الخارجية، البداية، والنهاية للحشو.



نماذج فرش

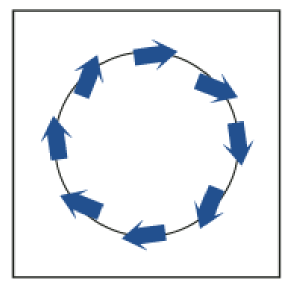
أ. فرشاة الخطاط

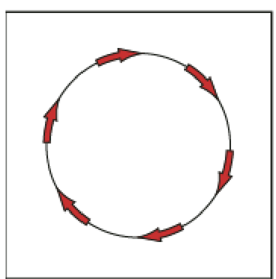
ب. فرشاة التشتيت

ج. فرشاة فنية

د. فرشاة الحشو

يمكن أن تصل كل من فرش التشتت وفرش الحشو لنفس التأثير. على أي حال، إحدى الأشياء التي تختلف فيها عن بعضها هي أن فرش الحشو تتبع المسار بدقة، بينما فرش التشتت لا تفعل ذلك.





الأسهم في فرشاة الحشو تثنى لتتبع المسار (يسار)، ولكن الأسهم تبقى مستقيمة في فرشاة التشتت (يمين).

نظرة عامة على لوحة الفرش

تعرض لوحة الفرش (نافذة > الفرش) فرشاً للملف الحالي. عندما تقوم بتحديد فرشاة في مكتبة الفرش، فإنها تضاف آلياً إلى لوحة الفرش. ترتبط الفرش التي تم إنشائها وتخزينها في لوحة الفرش بالملف الحالي فقط، مما يعني أن كل ملف Illustrator يمكنه أن يكون له مجموعة من الفرش في لوحة الفرش.

<u>إظهار أو إخفاء نوع من الفرش</u>

❖ اختر من أي من التالي في قائمة اللوحة: إظهار فرش الخطاطين، إظهار فرش التشتت، إظهار الفرش الفنية، إظهار فرش الحشو.

<u>تغيير عرض الفرش</u>

❖ اختر عرض المصغر أو عرض قائمة من قائمة اللوحة.

<u>تغيير ترتيب الفرش في لوحة الفرش</u>

❖ اسحب فرشاة إلى موضع جديد. يمكنك نقل الفرش فقط ضمن أنواعها. على سبيل المثال، لا يمكنك نقل فرشاة خطاط إلى مساحة فرش التشتت.

<u>مضاعفة فرشاة في لوحة الفرش</u>

❖ اسحب الفرشاة إلى زر فرشاة جديدة أو اختر مضاعفة الفرش من قائمة لوحة الفرش.

<u>حذف فرش من لوحة الفرش</u>

حدد الفرش وانقر زر حذف فرشاة . يمكنك تحديد الفرش غير المستخدمة في وثيقة باختيار تحديد كل الفرش غير المستخدمة من قائمة لوحة الفرش.

العمل باستخدام مكتبات الفرش

مكتبات الفرش (نافذة > مكتبات الفرش > [مكتبة]) هي مجموعات من الفرش مسبقة الإعداد التي تأتي ضمن Illustrator. يمكنك فتح مكتبات فرش متعددة لتتصفح خلال محتوياتها وتحديد الفرش. يمكنك أيضاً فتح مكتبات فرش باستخدام قائمة لوحة الفرش.

✓ لتقم بتفتح مكتبة فرش آلياً عندما تقوم بتشغيل Illustrator، اختر منتظم من قائمة لوحة مكتبة الفرش.

<u>انسخ فرش من مكتبة الفرش إلى لوحة الفرش.</u>

❖ اسحب الفرش إلى لوحة الفرش أو اختر إضافة إلى الفرش من قائمة لوحة مكتبة الفرش.

<u>إدراج فرش إلى لوحة الفرش من ملف آخر</u>

❖ اختر نافذة > مكتبات فرش > مكتبة أخرى وحدد الملف

<u>إنشاء مكتبات فرش جديدة</u>

1. قم بإضافة الفرش التي تريد إلى لوحة الفرش، واحذف أي فرش لا تريدها.
2. اختر حفظ مكتبة فرشاة من قائمة لوحة الفرش، وضع ملف المكتبة الجديد في أحد المجلدات التالية بحيث تظهر في قائمة مكتبات الفرش عندما تقوم بإعادة تشغيل Illustrator:

- (Windows XP) Documents and Settings/User/Application Data/Adobe/Adobe IllustratorCS3 Settings/Brush
- (Windows Vista) User/AppData/Roaming/Adobe/Adobe Illustrator CS3 Settings/Brush
- (Mac OS) Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Brush

ملاحظة: إذا قمت بوضع الملف في مجلد مختلف، فيمكنك فتح المكتبة باختيار نافذة > مكتبات الفرش > مكتبة أخرى وتحديد ملف المكتبة.

تطبيق حدود الفرشاة

يمكنك تطبيق جرات الفرشاة على خط تم إنشائة باستخدام أي أداة رسم، بما في ذلك أداة القلم، أداة القلم الرصاص، أو أدوات الأشكال البسيطة.

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد الخط، ثم حدد فرشاة في مكتبة الفرش، في لوحة الفرش، أو في لوحة التحكم.

▪ اسحب فرشاة إلى الخط. إذا كان الخط مطبق عليه جرات فرشاة بالفعل، عندئذ فإن الفرشاة الجديدة تستبدل الفرشاة القديمة.

✓ عند استبدال جرات فرشاة بفرشاة مختلفة، فقم بالضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مع النقر على الفرشاة الجديدة للحفاظ على خيارات جرات الفرشاة المطبقة سابقاً على الخط.

رسم الخطوط وتطبيق جرات الفرشاة في نفس الوقت

1. حدد فرشاة في لوحة مكتبة الفرش أو لوحة الفرش.
2. قم بتحديد أداة فرشاة الطلاء .
3. ضع المؤشر حيث تريد أن تبدأ جرة الفرشاة، واسحب لترسم خطاً. يتبع المؤشر خط منقط وأنت تسحب.
4. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

▪ لرسم خط مفتوح، إطلق زر الماوس عندما يصبح الخط بالشكل المرغوب.

▪ لرسم شكل مغلق، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تسحب. تعرض أداة فرشاة الطلاء حلقة صغيرة . اطلق زر الماوس (لكن ليس مفتاح Alt أو Option) عندما تكون جاهزاً لإغلاق الشكل.

يضع Illustrator نقاط الربط وأنت ترسم. يتم تحديد عدد نقاط الربط بطول وتعيد الخط من خلال إعدادات تفاوت فرشاة الطلاء.

✓ لمعايرة الشكل الخط المفرش بعد أن تنتهي من رسمه، قم بتحديد الخط أولاً. ثم ضع أداة فرشاة الطلاء على الخط، واسحب حتى يكون الخط بالشكل المرغوب. يمكنك استخدام الأسلوب لتمدد خط مفرش مثلما تقوم بتغيير شكل الخط بين نقاط النهايات الموجودة.

خيارات أداة فرشاة الطلاء

قم بالنقر المزدوج على أداة فرشاة الطلاء لضبط الخيارات التالية:

دقة يتحكم في المدى الذي ينبغي تحريكه للماوس أو لقلم الرسم قبل أن يقوم Illustrator بإضافة نقطة ربط جديدة إلى المسار. على سبيل المثال، فإن قيمة دقة تساوي 2.5 تعني تحركات الأداة لأقل من 2.5 بيكسل لا يتم تسجيلها. يمكن أن تتراوح الدقة من 0.5 إلى 20 بيكسل؛ كلما زادت القيمة، كلما أصبح المسار أكثر نعومة وأقل تعقيداً.

تنعيم يتحكم في مقدار التنعيم التي يطبقها Illustrator عندما تقوم باستخدام الأداة. يمكن أن يتراوح التنعيم من 0٪ إلى 100٪؛ كلما زادت القيمة، كلما كان المسار أنعم.

تعبئة جرات الفرشاة الجديدة يطبق تعبئة على المسار. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع المسارات المغلقة.

الاحتفاظ بالمحدد يحدد ما إذا كان Illustrator يبقي المسار المحدد بعد أن تقوم برسمه أم لا.

تحرير المسارات المحددة يحدد ما إذا كان يمكنك تغيير المسار الموجود باستخدام أداة فرشاة الطلاء أم لا.

داخل: _ بيكسلات يحدد مدى قرب الماوس أو قلم الرسم الخاص الواجب لمسار موجود حتى تقوم بتحرير المسار باستخدام أداة فرشاة الطلاء. يتوفر هذا الخيار فقط عندما يكون خيار تحرير المسارات المحددة محدداً.

إزالة حدود الفرشاة

1. حدد خط مفرش.
2. في لوحة الفرش، اختر إزالة حد فرشاة من قائمة اللوحة أو انقر زر إزالة حد فرشاة .

تحويل حدود فرشاة إلى حدود خارجية

يمكنك تحويل حدود فرشاة إلى مسارات حدود خارجية حتى تتمكن من تحرير مكونات منفردة لخط مفرش.

1. حدد خط مفرش.
2. اختر كائن > تمدد المظهر.

يستبدل Illustrator مكونات المسار الممدد في مجموعة ما. يوجد ضمن المجموعة مسار ومجموعة فرعية تحتوي الحدود الخارجية لحد الفرشاة.

إنشاء أو تعديل الفرش

يمكنك إنشاء فرش خط، تشتت، فنية، وحشو بناءاً على إعداداتك الخاصة. للفرش التشتت، الفنية، والحشو، يجب أن تقوم بإنشاء العمل الفني الذي تريد استخدامه أولاً. اتبع تلك الإرشادات عند إنشاء عمل فني للفرش:

- لا يمكن أن يحتوي العمل الفني على تدرجات، مزجات، حدود فرشاة أخرى، كائنات شبكية، صور نقطية، رسومات بيانية، ملفات موضوعة، أو أقنعة.
- للفرش الفنية والحشو، لا يمكن أن يحتوي العمل الفني على كتابة. للوصول إلى تأثير حد الفرشاة بالكتابة، قم بإنشاء حدود خارجية للكتابة ثم قم بإنشاء فرشاة بالحدود الخارجية.
- لفرش الحشو، قم بإنشاء حتى خمس أشكال حشو (حسب إعداد الفرشاة)، وقم بإضافة الأشكال إلى لوحة الحوامل.

<u>إنشاء فرشاة</u>

1. من أجل فرش التشتت والفرش الفنية، حدد العمل الفني الذي تريد استخدامه. من أجل فرش الحشواتن يمكنك تحديد العمل الفني لبلاطة الجانب، لكنه غير ضروري.
2. انقر زر فرشاة جديدة في لوحة الفرش. بدلاً من ذلك، اسحب العمل الفني المحدد إلى لوحة الفرش.

3. حدد نوع الفرشاة التي تريد إنشائها، وانقر موافق.

4. في شاشة خيارات الفرشاة، قم بإدخال اسم للفرشاة، اضبط خيارات الفرشاة، وانقر موافق.

<u>تعديل فرشاة</u>

- لتغيير الخيارات لفرشاة ما، قم بالنقر المزدوج على الفرشاة في لوحة الفرش. اضبط خيارات الفرشاة وانقر موافق. إذا احتوت الوثيقة الحالية على مسارات مفرشة التي تستخدم الفرشاة المعدلة، تظهر الرسالة. انقر تطبيق على الحدود لتقوم بتغيير حدود موجودة مسبقاً. انقر ترك الحدود لتترك الحدود الموجودة المسبقة بدون تغيير، وقم بتطبيق الفرشاة المعدلة على حدود جديدة فقط.
- لتغيير العمل الفني المستخدم من قبل فرش التشتت، الفرش الفنية، أو فرشاة الحشو، اسحب الفرشاة إلى عملك الفني وقم بالتغييرات التي تريد. ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) الفرشاة المعدلة إلى الفرشاة الأصلية في لوحة الفرش.
- لتعديل خط تم معالجته بالفرشاة بدون تحديث الفرشاة المرادفة، حدد الخط وانقر زر خيارات الكائن المحدد في لوحة الفرش.

خيارات الفرشاة

يمكنك تعيين خيارات مختلفة لأنواع مختلفة من الفرش. لتغيير الخيارات لفرشاة ما، قم بالنقر المزدوج على الفرشاة في لوحة الفرش.

إن فرش التشتتية، والفنية، والحشو لها نفس خيارات التلوين.

<u>خيارات التلوين للفرش</u>

الألوان التي تطليها الفرش الفنية، التشتتية، أو الحشو تعتمد على لون الحد المحدد حالياً وطريقة التلوين للفرشاة. لضبط طريقة التلوين، حدد أحد الخيرات التالية في شاشة خيارات الفرشاة:

بدون يعرض الألوان كما تظهر في الفرشاة في لوحة الفرش. اختر لاشيء لإبقاء الفرشاة بنفس اللون في لوحة الفرش.

صبغات يعرض حدود الفرشاة بصبغات من لون الحد. تصبح أجزاء الرسم السوداء هي لون الحد ، والأجزاء غير السوداء تصبح صبغات للون الحد ، والبيضاء تبقى بيضاء. إذا استخدمت لون تركيز ، تولد الصبغات من لون التركيز. اختر صبغات للفرش البيضاء والسوداء ، أو عندما تريد طلاء حد فرشاة بلون تركيز.

الصبغات والظلال يعرض حدود الفرشاة بصبغات وظلال من لون الحد. تحافظ الصبغات والظلال على الأبيض والأسود ، وكل شيء بينهما يصبح مزج من الأسود إلى الأبيض خلال لون الحد. ولأن الأسود يضاف فلن تتمكن من طباعة لوح منفرد عند استخدام الصبغات والظلال مع لون تركيز. اختر صبغات وظلال للفرش التي هي بدرجات رمادية.

تغير الصبغة يستخدم اللون المفتاحي في العمل الفني للفرشاة ، كما يظهر في مربع اللون المفتاحي. (بشكل افتراضي ، يكون اللون المفتاحي هو اللون البارز في الرسم.) كل شيء في العمل الفني للفرشاة باللون المفتاحي يصبح بلون الحد. تصبح الألوان الأخرى في العمل الفني للفرشاة يترابط بلون الحد. تحافظ إزاحة الصبغة على الأسود ، الأبيض ، والرمادي. اختر إزاحة الصبغة للفرش التي تستخدم الألوان المتعددة. لتغيير اللون المفتاحي ، انقر شافطة اللون المفتاحي ، انقل الشافطة إلى شاشة المعاينة وانقر اللون الذي تريد استخدامه كلون مفتاحي. يتغيير اللون في مربع اللون المفتاحي. انقر الشافطة مرة أخرى لإلغاء تحديدها.

<u>خيارات فرشاة الخط</u>

زاوية يحدد زاوية دوران الفرشاة. اسحب رأس السهم في المعاينة ، أو قم بإدخال قيمة في مربع نص الزاوية.

دائري يحدد دائرية الفرشاة. اسحب نقطة سوداء في المعاينة بعيداً عن أو باتجاه المركز ، لتقوم بإدخال قيمة في مربع نص الدائرية. كلما زادت القيمة ، كلما كانت الدائرية أكبر.

القطر يحدد قطر الفرشاة. استخدم منزلق القطر ، أو قم بإدخال قيمة في مربع نص القطر.

تتيح لك القائمة المنبثقة على يمين كل خيار التحكم في تنويعات في شكل الأداة. قم بتحديد إحدى الخيارات التالية:

ثابت ينشئ فرشاة باستخدام زاوية، دائرية، أو قطر ثابت.

عشوائي ينشئ تنويعات عشوائية للزاوية، الدائرية، أو القطر. قم بإدخال قيمة في مربع نص التنويعات لتعين نطاق يمكن أن تتنوع خلاله خصائص الفرشاة. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة القطر 15 وقيمة التنويعات هي 5، فإن القطر يمكن أن يكون 10، أو 20، أو أي قيمة بينهما.

ضغط ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءاً على ضغط قلم الرسم. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع القطر. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم. قم بإدخال قيمة في مربع نص التنويعات لتحدد مدى تنوع خصائص الفرشاة بالزيادة أو النقصان. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة الدائرية هي 75٪، وقيمة التنويع هي 25٪، فإن أفتح حد يكون 50٪ وأثقل حد يكون 100٪. كلما انخفض الضغط، كلما كانت جرة الفرشاة زاوية.

عجلة المرقم ينشئ فرشاة تتنوع في القطر بناءاً على التعامل مع عجلة القلم. يتوفر فقط هذا الخيار إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين اتجاه إمالة قلم الرسم.

إمالة ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءاً على إمالة قلم الرسم. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع الدائرية. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين اتجاه إمالة قلم الرسم.

اتجاه ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءاً على ضغط قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في زاوية فرش الخطاط، خاصة عندما تستخدم الفرشاة مثل فرشاة الطلاء. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين مدى قرب قلم الرسم رأسياً.

تدوير ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءاً على كيفية تدوير رأس قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في زاوية فرش الخطاط، خاصة عندما تستخدم الفرشاة مثل قلم بسط. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم يمكنها تبين نوع التدوير.

<u>خيارات فرشاة التشتت</u>

حجم يتحكم في حجم الكائنات.

التباعد يتحكم في مقدار المسافة بين الكائنات.

تشتت يتحكم في مدى قرب تتبع الكائنات للمسار على كل جانب من المسار. كلما زادت القيمة، كلمة تباعدت الكائنات عن المسار.

تدوير يتحكم في زاوية تدوير الكائنات.

التدوير بالنسبة إلى يضبط زاوية التدوير للكائنات المشتتة بالنسبة للصفحة أو المسار. على سبيل المثال، إذا قمت بتحديد صفحة ، فإن التدوير بزاوية 0° يجعل الكائنات تشير إلى قمة الصفحة. إذا اخترت مسار، فإن التدوير بزاوية 0°، فإن الكائنات تنجذب إلى المسار.

تتيح لك القائمة المنبثقة على يمين كل خيار التحكم في تنويعات في شكل الأداة. قم بتحديد إحدى الخيارات التالية:

ثابت ينشئ فرشاة بحجم، ومسافة، وتشتت، وتدوير ثابت.

عشوائي ينشئ فرشاة بحجم، ومسافة، وتشتت، وتدوير عشوائي. قم بإدخال قيمة في مربع نص التنويعات لتعين نطاق يمكن أن تتنوع خلاله خصائص الفرشاة. على سبيل المثال، عندما تكون قيمة القطر 15 وقيمة التنويعات هي 5، فإن القطر يمكن أن يكون 10، أو 20، أو أي قيمة بينهما.

ضغط ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءاً على ضغط قلم الرسم. يتوفرهذا الخيار فقط إذا كان لديك لوحة رسم. قم بإدخال قيمة في مربع النص في أقصى اليمين، أو استخدم منزلق الحد الأقصى. يستخدم الضغط القيمة الدنيا لأخف ضغط على لوحة الرسم والقيمة القصوى لأثقل ضغط. عندما تختار هذا الإعداد للقطر، فإنه كلما ثقل الحد، كلما كبرت الكائنات.

عجلة المرقم ينشئ فرشاة تتنوع في القطر بناءاً على التعامل مع عجلة القلم. يتوفر فقط هذا الخيار إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين اتجاه إمالة قلم الرسم.

إمالة ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءاً على إمالة قلم الرسم. هذا الخيار يكون أكثر إفادة عندما يستخدم مع الدائرية. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين اتجاه إمالة قلم الرسم.

اتجاه ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءاً على ضغط قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في الفرش الزاوية. يتوفر فقط إذا كان لديك لوح رسم يمكنه تبين مدى قرب قلم الرسم رأسياً.

تدوير ينشئ فرشاة تتنوع في الزاوية، الدائرية، أو القطر بناءاً على كيفية تدوير رأس قلم الرسم. يكون هذا الخيار أكثر إفادة عند استخدامه للتحكم في الفرش الزاوية. يتوفر فقط إذا كان لديك لوحة رسم يمكنها تبين نوع التدوير.

خيارات الفرشاة الفنية

اتجاه يحدد اتجاه العمل الفني بالنسبة للخط. انقر سهماً لضبط الاتجاه: ← لوضع الجانب الأيسر من الرسم في نهاية الحد؛ → لوضع الجانب الأيمن من الرسم في نهاية الحد؛ ↑ لوضع قمة الرسم في نهاية الحد؛ ↓ لوضع أسفل الرسم في نهاية الحد.

عرض يضبط عرض الرسم بالنسبة لعرضه الأصلي.

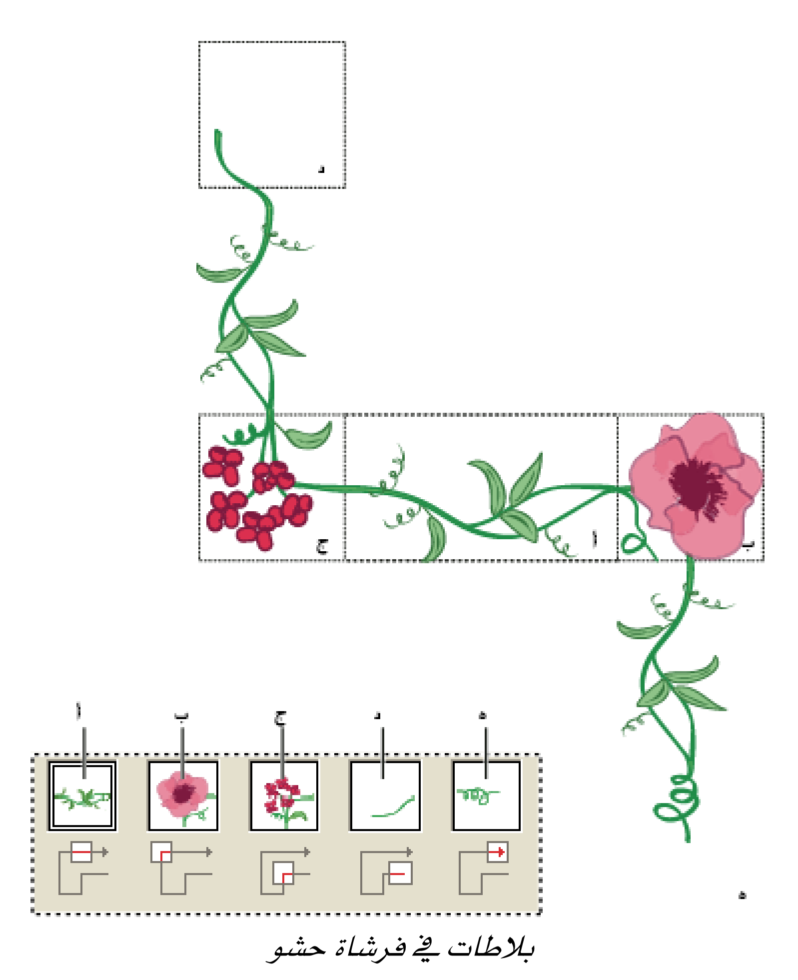
متناسب يحافظ على تناسب الرسم المقاس.

قلب طولي أو قلب عرضي تغيير اتجاه العمل الفني بالنسبة للخط.

خيارات فرشاة الحشو

أزرار البلاط تتيح لك تطبيق حشوات مختلفة على أجزاء مختلفة من الخط. انقر زر البلاط الذي تريد تعريفه، وحدد حامل حشو من القائمة المنسدلة. كرر لتطبق الحشو على حوامل بلاطات على بلاطات أخرى حسب الحاجة.

ملاحظة: يجب عليك إضافة بلاطات الحشو التي تريد استخدامها إلى لوحة الحوامل قبل أن تقوم بضبط خيارات الفرشاة. بعد أن تقوم بإنشاء فرشاة حشو، يمكنك حذف بلاطات الحشو من لوحة الحوامل إذا لم تخطط لاستخدامهم لعمل فني إضافي.



بلاطات في فرشاة حشو

أ. تراص جانبي

ب. بلاطة ركن خارجي

ج. بلاطة ركن داخلي

د. بداية البلاط

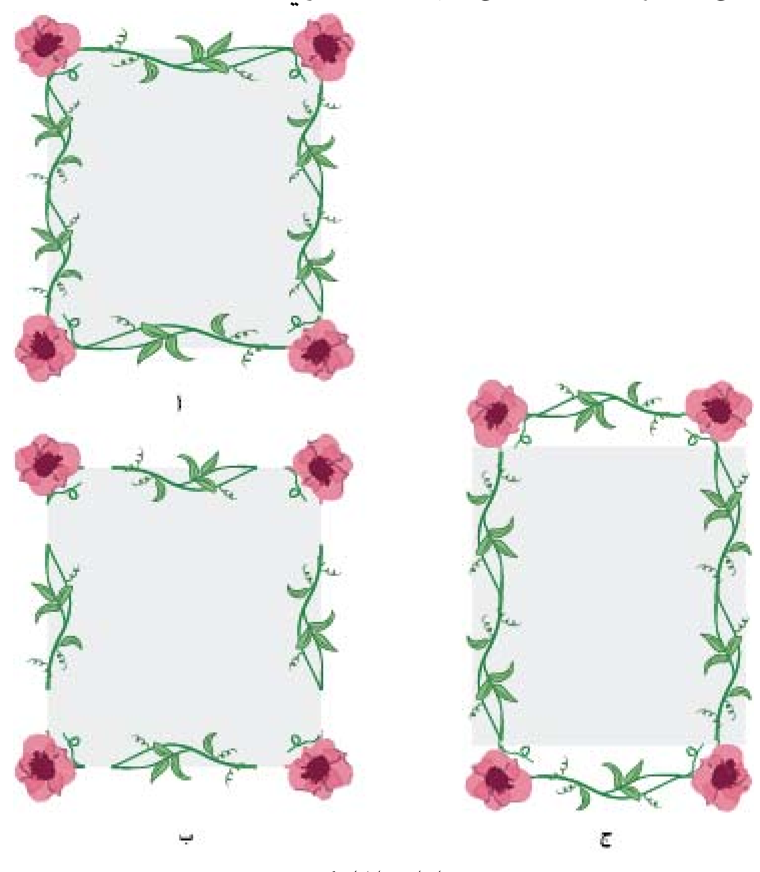
هـ. نهاية البلاط

مقياس ضبط حجم البلاطات بالنسبة لحجمها الأصلي.

التباعد ضبط المسافات بين البلاطات.

قلب طولي أو قلب عرضي تغيير اتجاه الحشو بالنسبة للخط.

ملائمة يحدد كيفية ملائمة الحشو على الخط: التمدد للملائمة يطيل أو يقصر بلاطة الحشو لتلائم الكائن. يمكن أن ينتج عن هذا الخيار تبليط غير متساوي. إضافة مسافة للملائمة يضيف مسافة فارغة بين كل بلاطة حشو لتطبيق الحشو بالتناسب على المسار. يلائم المسار التقريبي البلاطات إلى أقرب مسار تقريبي بدون تغيير البلاطات. يطبق هذا الخيار الحشو داخل أو خارج المسار بقدر بسيط، بدلاً من توسيطه على المسار، للحفاظ على التبليط المتساوي.



خيارات الملائمة

أ. تمدد للملائمة

ب. إضافة مسافة للملائمة

ج. مسار تقريبي

صيغ الشفافية والمزج

حول الشفافية

الشفافية هي جزء مكمل من Illustrator والذي من الممكن أن يضيف شفافية إلى عملك الفني بدون ملاحظتها. يمكنك إضافة الشفافية للعمل الفني بعمل أي مما يلي:

- تخفيض عتامة الكائنات بحيث تصبح الكائنات التي أسفل العمل الفني مرئية.
- باستخدام أقنعة العتامة لإنشاء تنويعات في الشفافية.
- باستخدام صيغة المزج لتغير كيفية تفاعل الألوان خلال الكائنات المتداخلة.
- تطبيق تدرجات وشبكات تتضمن شفافية.
- تطبيق تأثيرات أو أنماط رسوم التي تتضمن شفافية، مثل الظلال المسقطة.
- إدراج ملفات Adobe Photoshop التي تحتوي على شفافية.

نظرة عامة على لوحة الشفافية

يمكنك استخدام لوحة الشفافية (نافذة > الشفافية) لتعيين العتامة وصيغة مزج الكائنات، لإنشاء أقنعة عتامة، أو لدفع جزء من كائن واحد بتغشية جزء من كائن شفاف.

<u>إظهار كل الخيارات في لوحة الشفافية</u>

❖ اختر إظهار خيارات من قائمة اللوحة.

<u>إظهار مصغر للكائن المحدد في لوحة الشفافية</u>

❖ اختر إظهار مصغر من قائمة اللوحة. أو، انقر المثلث المزدوج الموجود على صفحة اللوحة لتتجول في أحجام العرض.

عرض الشفافية في عمل فني

من المهم أن تعرف أنه عندما تقوم باستخدام الشفافية، لأنك تحتاج لضبط بعض الخيارات الإضافية عند طباعة وحفظ عمل فني شفاف. لعرض الشفافية في عملك الفني، اعرض خلفية مربعة شبكية لتعريف المساحات الشفافة لعملك الفني.

1. اختر عرض > إظهار شبكة الشفافية.
2. (اختياري) اختر ملف > إعداد الوثيقة، وحدد الشفافية من القائمة في أعلى شاشة إعداد الوثيقة واضبط خيارات الشبكة.

ملاحظة: يمكنك أيضاً تغيير لون لوح الرسم لتحاكي ما سيبدو عليه العمل الفني مثلما لو طبع على ورق ملون.

تغيير عتامة العمل الفني

يمكنك تغيير العتامة لكائن واحد، وعتامة كل الكائنات في مجموعة أو طبقة، أو عتامة تعبئة أو حد كائن.

1. قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).

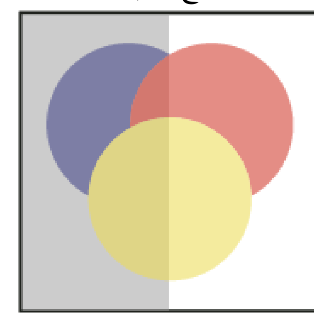
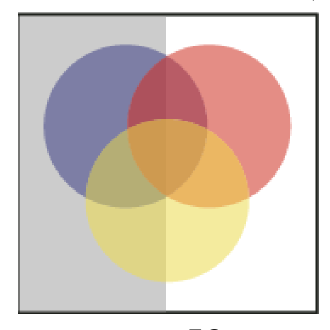
إذا كنت تريد تغيير عتامة التعبئة أو الحد، حدد الكائن، ثم حدد التعبئة أو الحد في لوحة المظهر.

2. اضبط خيار العتامة في لوحة الشفافية أو لوحة التحكم.

✓ لتحديد كل الكائنات التي تستخدم عتامة محددة، حدد كائن بتلك العتامة، أو إلغي تحديد كل شيء وقم بإدخال قيمة عتامة في لوحة الشفافية. ثم اختر التحديد > مطابق > العتامة.

إذا قمت بتحديد كائنات متعددة في طبقة وقمت بتغيير إعداد العتامة، فإن مساحات الشفافية المتداخلة للكائنات المحددة ستتغير بالتناسب لكل كائن آخر وتظهر عتامة متراكمة. على نحو مضاد، إذا قمت باستهداف طبقة ثم قمت بتغيير العتامة، فإن الكائنات في الطبقة أو المجموعة يتم معالجتها ككائن واحد. فقط الكائنات خارج وأسفل الطبقة أو المجموعة تكون مرئية من خلال الكائنات

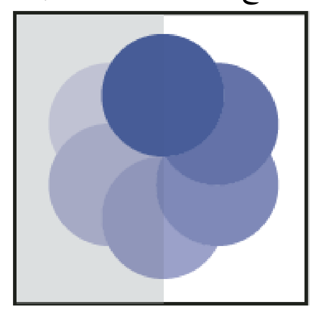
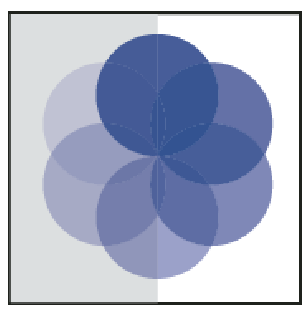
الشفافة. إذا نقل كائن إلى طبقة أو مجموعة، فإنه يأخذ عتامة الطبقة أو المجموعة، وإذا نقل كائن إلى الخارج، فإنه لا يحتفظ بالعتامة.

الكائنات المنفردة المحدد والعتامة مضبوطة على 50٪ (يسار) بالمقارنة بالطبقة المستهدفة والمضبوطة على 50٪ من العتامة (يمين)

إنشاء مجموعة دفع شفافية

في مجموعة دفع شفافية، لا تظهر عناصر المجموعة من خلال بعضها البعض.

مجموعة ذات خيار دفع المجموعة غير محدد (يسار) بالمقارنة بحالة تحديده (يمين)

1. في لوحة الطبقات، استهدف المجموعة أو الطبقة التي تريد تحويلها إلى مجموعة دفع.
2. في لوحة الشفافية، حدد مجموعة دفع. إذا لم يظهر هذا الخيار، اختر إظهار الخيارات من قائمة اللوحة.

تحديد خيار مجموعة الدفع يدور في ثلاث حالات: تشغيل (علامة تأشير)، إيقاف (بدون علامة)، وعادية (مربع بخط في داخله). استخدم الخيار العادي عندما

تريد تجميع عمل فني بدون التعارض مع سلوك الدفع المحدد بالطبقة أو المجموعة المتضمنة. استخدم خيار الإيقاف عندما تريد أن تضمن أن طبقة أو مجموعة كائنات شفافة لن تدفع بعضها البعض.

استخدام أقنعة العتامة لإنشاء شفافية

تستخدم **قناع العتامة** و**كائن تقنيع** لتغيير الشفافية للعمل الفني أسفله. يوفر قناع العتامة (ويسمى أيضاً عمل فني مقنع) الشكل الذي من خلاله تظهر الكائنات الأخرى. يعرف الكائن التقنيع أي المساحات هي الشفافة ودرجة الشفافية. يمكنك استخدام أي كائن ملون أو صورة نقطية ككائن تقنيع. يستخدم Illustrator مرادف درجات رمادية من الألوان في كائن التقنيع لمستويات العتامة في القناع. عندما يكون قناع العتامة أبيض، يكون العمل الفني مرئياً بالكامل. عندما يكون قناع العتامة أسود، يكون العمل الفني مخفياً. الظلال الرمادية في القناع تنتج درجات متنوعة من الشفافية في العمل الفني.





إنشاء قناع عتامة

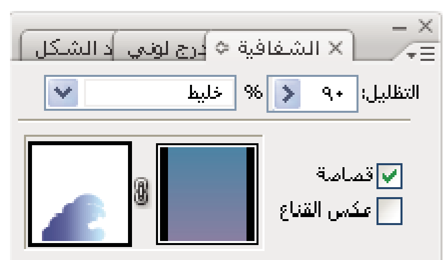
أ. الكائنات السفلية

ب. عمل فني لقناع العتامة

ج. كائن تقنيع معبئ بتدرج من الأسود إلى الأبيض

د. C انتقل فوق المساحة B وتقنيع B

يمكنك إنشاء قناع عتامة، يظهر مصغر لكائن التقنيع في لوحة الشفافية على يمين مصغر العمل الفني المقنع. (إذا لم تظهر المصغرات، اختر إظهار المصغرات من قائمة اللوحة.) بشكل افتراضي، يرتبط العمل الفني المقنع وكائن التقنيع (كما يظهر بالربط بين المصغرات في اللوحة). عندما تنقل العمل الفني المقنع، ينتقل كائن التقنيع معه. على أي حال، عندما تنقل كائن تقنيع، فإن العمل الفني المقتع لا ينتقل. يمكنك فك ارتباط القناع في لوحة الشفافية لتأمين القناع في مكان ونقل العمل الفني المقنع بشكل مستقل عنه.



تعرض لوحة الشفافية مصغرات قناع العتامة: يمثل المصغر الأيسر قناع العتامة، والقناع الأيمن كائنات التقنيع

يمكنك نقل الأقنعة بين Photoshop و Illustrator. تتحول أقنعة العتامة في Illustrator إلى أقنعة طبقة في Photoshop، والعكس بالعكس.

ملاحظة: لا يمكنك الدخول في صيغة عزل عندما تقوم بالعمل في صيغة تحرير القناع، والعكس بالعكس.

<u>إنشاء قناع عتامة</u>

1. قم بتحديد كائن أو مجموعة واحدة، أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات.
2. قم بالنقر المزدوج على المصغر الأيمن في لوحة الشفافية.
3. إذا لم تظهر المصغرات، اختر إظهار المصغرات من قائمة اللوحة. يتم إنشاء قناع فارغ ويقوم Illustrator آلياً بالدخول في صيغة تحرير القناع.
4. استخدم أدوات الرسم لرسم شكل القناع.
5. انقر مصغر العمل الفني المقنع (المصغر الأيسر) في لوحة الشفافية للخروج من صيغة تحرير القناع.

ملاحظة: يضبط خيار القطع خلفية القناع إلى الأسود. لذا، فإن الكائنات السوداء، مثل الكتابة السوداء، تستخدم لإنشاء قناع عتامة مع تحديد خيار القطع لن تكون مرئية. لترى كل الكائنات، استخدم لون مختلف أو قم بإلغاء تحديد خيار القطع.

تحويل كائن موجود إلى قناع عتامة

❖ حدد كائنين أو مجموعتين على الأقل، واختر عمل قناع عتامة من قائمة لوحة العتامة. الكائن أو المجموعة الأعلى المحدد يتم استخدامه كقناع.

تحرير كائن تقنيع

يمكنك تحرير كائن تقنيع لتغيير شكل أو شفافية القناع.

1. انقر مصغر كائن التقنيع (المصغر الايمن) في لوحة الشفافية.
2. ثم انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على مصغر القناع لإخفاء كل الأعمال الفنية الأخرى في نافذة الوثيقة. (إذا لم تظهر المصغرات، اختر إظهار المصغرات من قائمة اللوحة.)
3. استخدم أي من أدوات التحرير والأساليب في Illustrator لتحرير القناع.
4. انقر مصغر العمل الفني المقنع (المصغر الأيسر) في لوحة الشفافية للخروج من صيغة تحرير القناع.

فك ارتباط أو إعادة ربط قناع عتامة

- لفك ارتباط قناع، استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم انقر رمز الربط بين المصغرات في لوحة الشفافية. بدلاً من ذلك، حدد فك ربط قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية.

يتم تأمين كائن التقنيع في الموضع والحجم، ويمكن نقل وتغيير حجم الكائنات المقنعة بشكل مستقل عن القناع.

- لإعادة ارتباط قناع، استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم انقر المسافة بين المصغرات في لوحة الشفافية. بدلاً من ذلك، حدد ربط قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية.

إلغاء تنشيط أو إعادة تنشيط قناع عتامة

يمكنك إلغاء تنشيط قناع لتزيل الشفافية التي ينشئها.

- لإعادة تنشيط قناع، استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم انقر مع الضغط على مفتاح العالي على مصغر كائن التقنيع (المصغر الأيمن) في لوحة الشفافية. بدلاً من ذلك، حدد إيقاف إتاحة قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية. عندما يكون قناع العتامة غير منشط، تظهر علامة × حمراء على مصغر القناع في لوحة الشفافية.
- لإعادة تنشيط قناع، استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم انقر مع الضغط على مفتاح العالي على مصغر كائن التقنيع في لوحة الشفافية. بدلاً من ذلك، حدد إتاحة قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية.

إزالة قناع عتامة

❖ استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات، ثم حدد إطلاق قناع العتامة من قائمة لوحة الشفافية.

يظهر كائن التقنيع فوق الكائنات التي تم تقنيعها.

قطع أو عكس قناع عتامة

1. استهدف العمل الفني المقنع في لوحة الطبقات.
2. حدد أي من الخيارات التالية في لوحة الشفافية:

قصاصة يعطي القناع خلفية سوداء والتي تقطع العمل الفني المقنع إلى حواف كائن التقنيع. قم بإلغاء تحديد خيار القطع لتوقف سلوك القطع. لتحديد القطع لأقنعة العتامة الجديدة بشكل افتراضي، حدد أقنعة عتامة جديدة هي للقطع من قائمة لوحة الشفافية.

عكس القناع يعكس قيم نصوع كائن التقنيع، والتي تعكس عتامة العمل الفني المقنع. على سبيل المثال، المساحات ذات شفافية 90٪ تصبح 10٪ بعد أن يتم عكس القناع. قم بإلغاء تحديد خيار عكس القناع لإرجاع القناع إلى حالته الأصلية. لعكس كل الأقنعة بشكل افتراضي، حدد عكس كل أقنعة العتامة الجديدة من قائمة لوحة الشفافية.

إذا لم تظهر هذه الخيارات، حدد إظهار الخيارات من قائمة اللوحة.

استخدام الشفافية لتشكل دفع

يمكنك استخدام خيار العتامة والقناع تعرف شكل الدفع لعمل تأثير الدفع بالتناسب مع عتامة الكائن. في مساحات القناع القريبة من عتامة 100٪، سيكون تأثير الدفع قوياً؛ وفي مساحات ذات عتامة أقل، سيكون تأثير الدفع أضعف. على سبيل المثال، إذا استخدمت كائن تقنيع متدرج كدفع، فإن الكائن السفلي سيدفع بالتتالي، كما لو كان تم تظليلها بالتدريج. يمكنك إنشاء أشكال دفع ذات كائنات متجهة ونقطية. يكون هذا الأسلوب مفيداً جداً للكائنات التي تستخدم صيغة للمزج غير العادي.

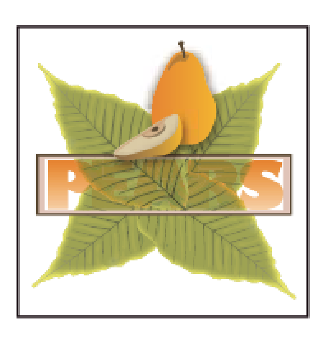
1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتستخدم قناع العتامة لتشكل الدفع، حدد العمل الفني المقنع، ثم اجمعه مع الكائنات التي تريد دفعها.
- لتستخدم قناة ألفا الخاصة بكائن نقطي لتشكل الدفع، حدد كائن نقطي يحتوي على شفافية، ثم اجمعه مع الكائنات التي تريد دفعها.

2. حدد المجموعة.
3. في لوحة الشفافية، حدد مجموعة دفع حتى يعرض الخيار علامة تأشير.
4. في الكائنات المجموعة، استهدف كائنات التقنيع أو الصورة الشفافة في لوحة الطبقات.
5. في لوحة الشفافية، حدد العتامة والقناع تعرفان شكل الدفع.



أ





ب ج

أشكال الدفع باستخدام كائنات نقطية

أ. العمل الفني الأصلي

ب. صيغة المزج الأغمق المطبقة على كلمة "PEARS"، و خيار المجموعة محدد

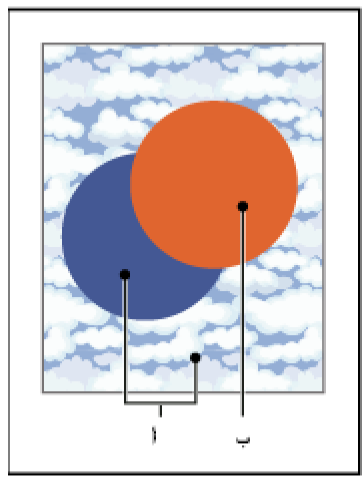
ج. خيار العتامة والقناع تعرف شكل الدفع مطبق على كلمة.

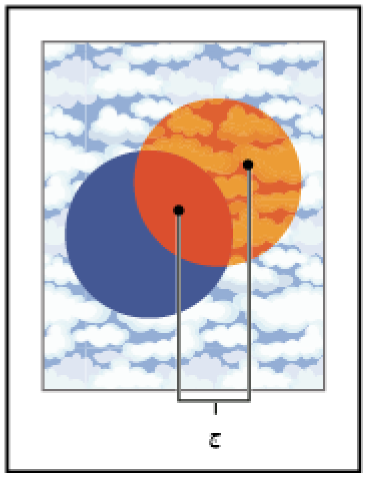
حول حالات المزج

تتيح لك صيغ المزج تنويع الطرق التي تمزج ألوان الكائنات مع ألوان الكائنات التي أسفلها. عندما تطبق صيغة مزج على كائن، فإن تأثير صيغة المزج ترى على أي كائنات تقع تحت طبقة أو مجموعة الكائن.

من المفيد أن تفكر في حدود مصطلحات اللون التالية عند رؤية تأثير حالة المزج:

- **لون المزج** هو اللون الأصلي للكائن، المجموعة، أو الطبقة المحددة.
- إن **اللون الأساسي** هو اللون الأصلي في الصورة.
- إن **اللون الناتج** هو اللون الناتج من المزج.





الكائن الأعلى بمزج عادي (يسار) بالمقارنة بصيغة مزج الضوء الساطع (يمين)

أ. وضع الألوان في الكائنات السفلية بعتامة 100٪

ب. لون المزج في الكائن الأعلى

ج. الألوان الناتجة بعد تطبيق صيغة المزج ضوء ساطع على الكائن الأعلى

يوفر **Illustrator** حالات المزج التالية:

عادي يطلي التحديد بلون المزج، بدون التفاعل مع اللون الأساسي. هذه هي الحالة الافتراضية.

تعتيم يحدد ذلك اللون أو لون المزج-أيها أغمق- كلون ناتج. المساحات الأفتح من لون المزج يتم استبدالها. المساحات الأغمق من لون المزج لا تتغير.

خليط يضاعف اللون الأساسي بلون المزج. اللون الناتج يكون دائماً لوناُ أغمق. خلط أي لون بالأسود ينتج الأسود. خلط أي لون مع الأبيض يترك اللون بدون أن يتغير. التأثير مماثل لرسم الصفحة باستخدام ألوان العلامات السحرية.

زيادة كثافة اللون يغمق اللون الأساسي ليعكس بلون المزج. المزج مع الأبيض لا ينتج تأثير.

تفتيح يحدد ذلك اللون الأساسي أو لون المزج-أيهما أفتح- كلون ناتج. المساحات الأغمق من لون المزج يتم استبدالها. المساحات الأفتح من لون المزج لا تتغير.

شبكة يضاعف عكس الألوان الأساسي والمزج. اللون الناتج يكون دائماً لوناُ أفتح. الشبكة باستخدام الأسود تترك اللون بلا تغيير. الشبكة باستخدام الأبيض تنتج أبيض. يماثل التأثير عرض شرائح صور متعددة فوق بعضها البعض.

إنقاص كثافة اللون يفتح اللون الأساسي ليعكس بلون المزج. المزج مع الأسود لا ينتج تغيير.

تغشية يخلط أو يشبك الألوان، طبقاً للون الأساسي. تغشيات الحشوات أو الألوان على العمل الفني الموجود، يحافظ على الإبرازات والظلال للون الأساسي مع خلط لون المزج ليعكس الأفتح أو الأغمق من اللون الأساسي.

ضوء **خافت** يغمق أو يفتح الألوان، طبقاً للون المزج. يماثل التأثير لمعان بقعة ضوء متداخلة على الصورة.

إذا كان لون المزج (مصدر الضوء) أفتح من 50٪ رمادي، فإن الصورة يتم تفتيحها كما لو تم تقليل كثافة ألوانها. إذا كان لون المزج أغمق من 50٪ رمادي، فإن الصورة تغمق كما لو تم زيادة كثافة ألوانها. الطلاء باستخدام أسود أو أبيض نقي ينتج مساحة أغمق أو أفتح تماماً لكن لا ينتج أسود أو أبيض نقي.

ضوء **ساطع** يخلط أو يشبك الألوان، طبقاً للون المزج. يماثل التأثير لمعان بقعة ضوء شديدة على العمل الفني.

إذا كان لون المزج (مصدر الضوء) أفتح من 50٪ رمادي، فإن العمل الفني يتم تفتيحها كما لو تم وضع شبكة عليه. يفيد ذلك لإضافة الإبرازات على عمل فني ما. إذا كان لون المزج أغمق من 50٪ رمادي، فإن العمل الفني يتم تغميقه كما لو تم خلطه. يفيد ذلك لإضافة الظلال على عمل فني ما. الطلاء باستخدام أسود أو أبيض نقي ينتج عنه أسود أو أبيض نقي.

فرق يستقطع إما لون المزج من اللون الأساسي أو اللون الأساسي من لون المزج، حسب أيهما له قيمة نصوع أكبر. المزج مع الأبيض يعكس قيم اللون الأساسي. المزج مع الأسود لا ينتج تغيير.

استثناء ينشئ تأثير مماثل لكن أقل في التضاد من حالة الفرق. المزج مع الأبيض يعكس مكونات اللون الأساسي. المزج مع الأسود لا ينتج تغيير.

صبغة ينشئ لون ناتج باستضاءة وتشبع اللون الأساسي وصبغة لون المزج.

تشبع ينشئ لون ناتج باستضاءة وصبغة اللون الأساسي وتشبع لون المزج. الطلاء بهذه الحالة في مساحة بدون تشبع (رمادي) لا يسبب تغيير.

اللون ينشئ لون ناتج باستضاءة اللون الأساسي وصبغة وتشبع لون المزج. يحافظ ذلك على مستويات الرمادي في العمل الفني ويفيد في تلوين الصور الأحادية اللون ولصبغ الصور الملونة.

نصوع ينشئ لون ناتج بصبغة وتشبع اللون الأساسي ونصوع لون المزج. تنشئ هذه الحالة عكس التأثير الناتج عن حالة اللون.

ملاحظة: لا تمزج صيغ الفرق، الاستثناء، الصبغة، التشبع، اللون، والنصوع ألوان التركيز- ومع معظم صيغ المزج، يتم تمييز الأسود على هيئة دفع K100٪ للون الطبقة السفلية. بدلاً من 100٪ أسود، قم بتعيين أسود غني باستخدام قيم CMYK.

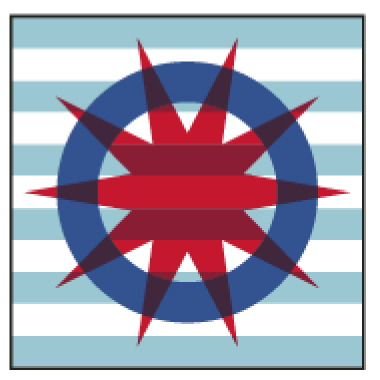
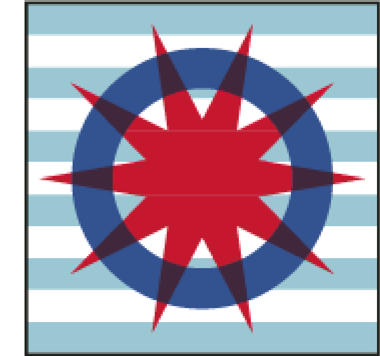
تغيير صيغة المزج للعمل الفني

1. قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).

إذا كنت تريد تغيير صيغة المزج للتعبئة أو للحد، حدد الكائن، ثم حدد التعبئة أو الحد في لوحة المظهر.

2. في لوحة الشفافية، اختر صيغة مزج من القائمة المنبثقة.

يمكنك عزل صيغة المزج إلى طبقة أو مجموعة مستهدفة لترك الكائنات التي أسفلها بدون أن تتأثر. لعمل ذلك، حدد أيقونة الهدف على يمين المجموعة أو الطبقة في لوحة الطبقات التي تحتوي على كائن يستخدم صيغة مزج. في لوحة الشفافية، حدد عزل المزج. (إذا لم يظهر خيار عزل المزج، اختر إظهار الخيارات من قائمة لوحة الشفافية.)

مجموعة (نجمة ودائرة) مع عدم تحديد خيار عزل المزج (يسار) بالمقارنة بحالة تحديده (يمين)

✓ لتحديد كل الكائنات التي تستخدم نفس صيغة المزج، حدد كائن بصيغة المزج تلك، أو إلغي تحديد كل شيء واختر صيغة المزج في لوحة الشفافية. ثم اختر التحديد > نفس > صيغة المزج.

التدرجات، الشبكات ومزجات اللون

حول التدرجات والشبكات

بالاعتماد على التأثير الذي تريد، يمكنك استخدام الطرق التالية لتطبيق تدرجات على كائنات.

تعبئة متدرجة يستخدم إذا كنت تريد تطبيق مزج متدرج من الألوان كما تقوم بتطبيق أي لون آخر. إن إنشاء تدرجات تعبئة هي طريقة جيدة لإنشاء تدرج لوني عبر كائن أو أكثر. يمكنك حفظ التدرج على هيئة حامل لتسهل تطبيق التدرج على كائنات متعددة.

كائن شبكة يستخدم إذا كنت تريد إنشاء كائن واحد متعدد الألوان والذي تدفق عليه الألوان في اتجاهات مختلفة-وتنتقل بنعومة من نقطة إلى أخرى. بإنشاء شبكة دقيقة على كائن ومعالجة خصائص اللون في كل نقطة من الشبكة، يمكنك معالجة تلوين كائن الشبكة بدقة. يمكنك أيضاً تطبيق لون على أربعة

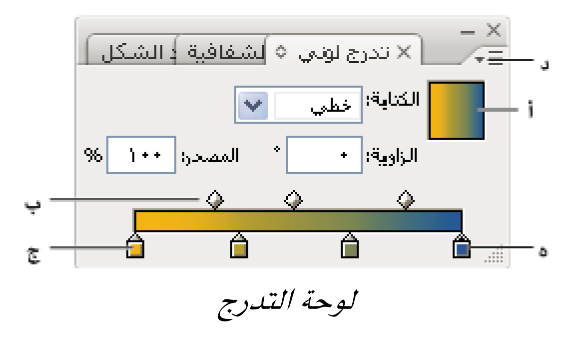
نقاط في نفس الوقت بالنقر فيما بينهم لإنشاء تغييرات لونية كبيرة على جزء من الكائن.

✓ إذا كنت تريد إنشاء مزجات من الألوان، العتامات، والأشكال بين الكائنات، استخدم أمر المزج أو أداة المزج. تقوم بتحديد أشكال، عتامات، وألوان البداية والنهاية، ويقوم Illustrator بإنشاء خطوات بينية لإنشاء المزج النهائي.

نظرة عامة على لوحة التدرج

استخدم لوحة التدرج (نافذة > التدرج) لتطبق، تنشيء، وتعدل التدرجات. من الأمور المساعدة أن تظهر كل الخيارات عند العمل بهذه اللوحة (اختر إظهار الخيارات من قائمة اللوحة).

يعرض مربع تعبئة التدرج ألوان ونوع التدرج الحالي. عندما تقوم بنقر هذا المربع، تتم تعبئة الكائن المحدد بالتدرج. بشكل افتراضي، تتضمن اللوحة مربع لون البداية والنهاية، لكن بمكنك إضافة المزيد من مربعات اللون بنقر أي مكان على منزلق اللون.



لوحة التدرج

أ. مربع تعبئة التدرج ب. منزلق التدرج ج. لون البداية د. قائمة اللوحة هـ. لون النهاية

إنشاء أو تعديل التدرجات

ألوان التدرج تعرف بسلسلة من التوقفات في منزلق التدرج. إن التوقف هو النقطة التي عندها يتغير التدرج من لون إلى التالي وتعرف بمربع أسفل منزلق التدرج. تعرض

المربعات في لوحة التدرج اللون المعين حالياً لكل توقف تدرج. بالتدرج الشعاعي، يعرف منزلق التدرج في أقصى اليسار لون تعبئة نقطة المركز، والتي تشع اللون للخارج حتى منزلق التدرج في أقصى اليمين.

1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإنشاء تدرج جديد، قم بإلغاء تحديد كل الكائنات وانقر مربع التدرج في أسفل لوحة الأدوات.
- لتعديل تدرج كائن، حدد الكائن.
- لتعديل تدرج سابق الإعداد، انقر حامل التدرج في لوحة الحوامل.

✓ لعرض التدرجات فقط في لوحة الحوامل، انقر زر إظهار أنواع الحوامل واختر إظهار حوامل التدرج.

2. في لوحة التدرج، حدد نوع التدرج (خطي أو شعاعي).
3. إذا اخترت خطي، قم بإدخال زاوية الاتجاه للتدرج في مربع نص الزاوية. أو، اسحب أداة التدرج في نافذة الوثيقة لضبط الزاوية.
4. حدد ألوان للتدرج:

- لتعريف ألوان بداية ونهاية تدرج ما، انقر توقف التدرج الموجود في أقصى اليسار أو في أقصى اليمين. قم بتعيين لون في لوحة اللون، أو انقر حامل لون مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) في لوحة الحوامل. أو، اسحب لون من لوحة اللون أو لوحة الحوامل إلى توقف تدرج.

ملاحظة: إذا قمت بإنشاء تدرج بين ألوان تركيز، يجب عليك إلغاء تحديد التحويل إلى معالجة في شاشة إعداد الفصل لطباعة التدرج في فواصل ألوان التركيز المنفردة.

- لإضافة ألوان بينية لتدرج ما، اسحب لون ما من لوحة الحوامل أو لوحة اللون إلى منزلق التدرج. أو، انقر في أي مكان أسفل منزلق التدرج، ثم حدد لوناً ما كما تفعل لألوان البداية والنهاية. لحذف لون بيني، اسحب المربع من منزلق التدرج.

▪ لضبط نقطة منتصف لتوقفات التدرج اللوني (النقطة التي تكون عندها توقفي اللون بمقدار 50٪)، اسحب أيقونة نقطة منتصف موضوعة على المنزلق أو حدد الأيقونة وقم بإدخال قيمة بين 0 و100 في مربع نص المكان.

▪ لضبط نقاط النهاية لتوقفات لون التدرج، اسحب التوقف الموجود في أقصى اليسار أو الموجود في أقصى اليمين أسفل منزلق التدرج.

5. انقر زر حامل جديد في لوحة الحوامل لحفظ تدرج جديد أو معدل على هيئة حامل. أو، اسحب التدرج من لوحة التدرج أو لوحة الأدوات إلى لوحة الحوامل.

تطبيق تدرج موجود على كائن

❖ قم بتحديد كائن، ثم قم بتنفيذ أحد الأمور التالية:

▪ لتطبيق التدرج المستخدم مؤخراً، انقر مربع التدرج في لوحة الأدوات أو مربع تعبئة التدرج في لوحة التدرج.

▪ لتطبيق إعداد مسبق أو تدرج محفوظ سابقاً، انقر حامل التدرج في لوحة الحوامل.

✓ لعرض التدرجات فقط في لوحة الحوامل، انقر زر إظهار أنواع الحوامل واختر إظهار حوامل التدرج.

تغيير اتجاه التدرج أو تطبيق على كائنات متعددة

بمجرد أن تقوم بتعبئة كائن بتدرج ما، يمكنك استخدام أداة التدرج لتعديل التدرج برسم مسار تعبئة جديد. تتيح لك هذه الأداة تغيير اتجاه التدرج، تغيير نقطة البداية ونقطة نهاية التدرج، وتطبيق تدرج ما على كائنات متعددة.

1. تعبئة الكائن أو الكائنات بتدرج لتطبيق تدرج على كائنات متعددة، قم بتعبئة كل الكائنات بتدرج.

2. حدد الكائن أو الكائنات.

3. قم بتحديد أداة التدرج .

4. ضع المؤشر حيث تريد أن تقوم بتعريف نقطة بداية التدرج، واسحب عبر الكائن في الاتجاه الذي تريد التدرج أن يتم طباعته به.

5. قم بإطلاق زر الماوس حيث تريد أن تقوم بتعريف نقطة نهاية التدرج.

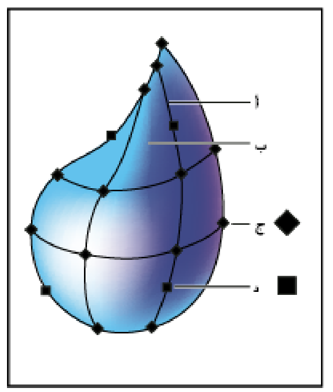
حول الكائنات الشبكية

إن كائن الشبكة هو كائن متعدد الألوان تدفق عليه الألوان في اتجاهات مختلفة وتنتقل بنعومة من نقطة إلى أخرى. عندما تقوم بإنشاء كائن شبكة، فإن الخطوط المتعددة تسمى خطوط الشبكة تقطع الكائن وتوفر طريقة سهلة لمعالجة انتقالات اللون على الكائن. بنقل وتحرير نقاط التحرير على **خطوط الشبكة**، يمكنك تغيير كثافة إزاحة اللون، أو تغيير امتداد المساحة الملونة من الكائن.

عند تقاطع خطي شبكة تقع نقطة ربط خاصة تسمى **نقطة شبكة**. تظهر نقاط الشبكة على هيئة معينات ولها كلها نفس الخصائص كنقاط ربط لكنها مع إمكانية مضافة لقبول اللون. يمكنك إضافة وحذف نقاط شبكة، تحرير نقاط الشبكة، أو تغيير اللون المرتبط بكل نقطة شبكة.

نقاط الربط تظهر أيضاً في الشبكة (مميزة بمربعها بدلاً من الشكل المعين)، ويمكنك أن تضيف، تحذف، تحرر، وتنقل مع أي نقاط ربط في Illustrator. يمكن وضع نقاط الربط على أي خط شبكة؛ يمكنك نقر نقطة ربط وسحب خطوط اتجاهها لتعديلها.

المساحة بين أي أربعة نقاط شبكة تسمى رقعة شبكة. يمكنك أيضاً تغيير لون رقعة الشبكة باستخدام نفس الأساليب المتبعة لتغيير لون نقطة شبكة.



مخطط كائن شبكة

أ. خط الشبكة

ب. رقعة الشبكة

ج. نقطة الشبكة

د. نقطة الربط

إنشاء كائنات شبكة

يمكنك إنشاء كائنات شبكة من كائنات متجهة، ماعدا المسارات المركبة وكائنات النص. لا يمكنك إنشاء كائنات شبكة من صور مرتبطة.

لتحسين سرعة الأداء وإعادة الرسم، ابق حجم كائنات الشبكة أقل ما يمكن. كائنات الشبكة المعقدة يمكن أن تقلل جداً من الأداء. لذا، فإنه من الأفضل أن تقوم بإنشاء بعض كائنات الشبكة الصغيرة والبسيطة من إنشاء كائن شبكة واحد معقد. عندما تقوم بتحويل كائنات معقدة، استخدم أمر إنشاء شبكة لأفضل النتائج.

ملاحظة: عند طباعة كائنات شبكة، يتم الحفاظ على ألوان تركيز لمخرجات EPS، PDF، و PostScript.

<u>إنشاء كائن شبكة بحشو غير عادي من نقاط الشبكة</u>

1. حدد أداة الشبكة ، وحدد لون تعبئة لنقاط الشبكة. ثم
2. انقر حيث تريد أن تضع أول نقطة شبكة.

يتم تحويل الكائن إلى كائن شبكة بأقل عدد ممكن من خطوط الشبكة.

3. استمر في النقر لإضافة نقاط شبكة إضافية. انقر مع الضغط على مفتاح العالي لإضافة نقطة شبكة بدون تغيير لون التعبئة الحالي.

<u>إنشاء كائن شبكة بحشو عادي من نقاط الشبكة</u>

1. حدد الكائن واختر كائن > إنشاء شبكة تدرج.
2. اضبط عدد الصفوف والأعمدة، حدد اتجاه الإبراز من قائمة المظهر:

منبسط يطبق لون الكائن الأصلي بالتساوي على السطح، مما لا ينتج عنه إبراز.

إلى المنتصف ينشئ إبراز في مركز الكائن.

إلى الحافة ينشئ إبراز عند حافة الكائن.

3. قم بإدخال نسبة من إبراز أبيض لتطبقه على كائن الشبكة. القيمة 100٪ تطبق أقصى إبراز أبيض على الكائن؛ القيمة 0٪ تطبق لا إبراز أبيض على الكائن.

<u>تحويل كائن تعبئة متدرجة إلى كائن شبكة.</u>

1. حدد الكائن، واختر كائن > تمدد.
2. حدد شبكة التدرج، وانقر موافق.

يتم تحويل الكائن المحدد إلى كائن شبكة يأخذ شكل التدرج، إما الدائري (الشعاعي) أو المستطيل (الخطي).

تحرير كائنات شبكة

يمكنك تحرير كائن شبكة بإضافة، حذف، ونقل نقاط الشبكة؛ تغيير لون نقاط الشبكة ورقع الشبكة؛ تحويل كائن الشبكة إلى كائن عادي مرة أخرى.

<u>إضافة نقطة شبكة</u>

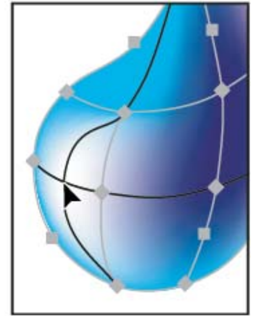
❖ حدد أداة الشبكة ، وحدد لون تعبئة لنقاط الشبكة الجديدة. ثم انقر في أي مكان في كائن الشبكة.

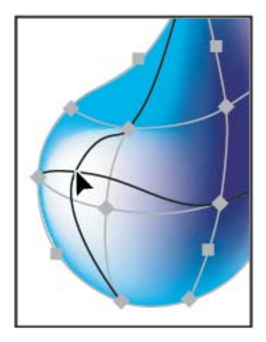
<u>حذف نقطة شبكة</u>

انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على نقطة الشبكة بأداة الشبكة.

<u>نقل نقطة شبكة</u>

❖ اسحبها باستخدام أداة الشبكة أو أداة التحديد المباشر. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي نقطة الشبكة باستخدام أداة الشبكة لتبقي نقطة الشبكة على خط الشبكة. هذه طريقة مناسبة لنقل نقطة شبكة على خط شبكة منحني بدون تشوية خط الشبكة.





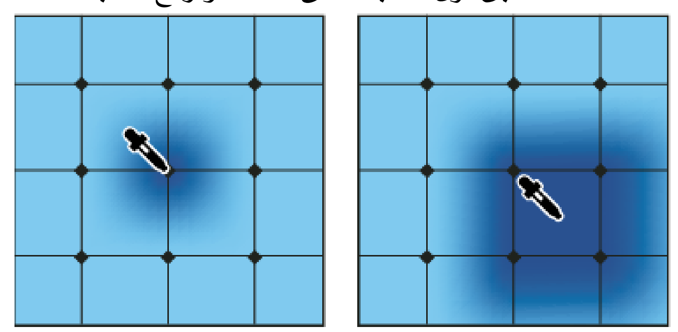
السحب لنقل نقطة شبكة (يسار) بالمقارنة مع السحب مع ضغط العالي مع استخدام أداة الشبكة لإبقاء النقطة على خط الشبكة (يمين)

ملاحظة: عندما تحدد نقطة الشبكة باستخدام أداة الشبكة أو أداة التحديد المباشر، تظهر خطوط الاتجاه عليها. يمكنك سحب خطوط الاتجاه لتحرير نقطة الشبكة كما تفعل مع أي نقطة ربط. اسحب نقطة اتجاه مع الضغط على مفتاح العالي باستخدام أداة الشبكة لتتنقل كل خطوط الاتجاه لنقطة شبكة مرة واحدة.

<u>تغيير لون نقطة أو رقعة شبكة</u>

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد كائن شبكة، واسحب لون من لوحة اللون أو لون الحوامل إلى نقطة أو رقعة.
- قم بإلغاء تحديد كل الكائنات وحدد لون تعبئة. ثم حدد كائن الشبكة واستخدم أداة الشافطة لتطبق لون التعبئة على نقاط أو رقع الشبكة.



إضافة لون إلى نقطة شبكة (يسار) بالمقارنة بإضافة لون إلى رقعة شبكة (يمين)

<u>تحويل كائن شبكة إلى كائن مسار</u>

❖ حدد كائن الشبكة، اختر كائن > مسار > مسار إزاحة، ثم قم بإدخال صفر لقيمة الإزاحة.

حشوات

حول الحشوات

يأتي Illustrator بالعديد من الحشوات التي يمكنك الوصول إليها في لوحة الحوامل وفي مجلد Illustrator Extras على قرص Illustrator المدمج. يمكنك

تخصيص حشوات موجودة وتصميم حشوات من حامل بأي من أدوات Illustrator. لأفضل النتائج، استخدم حشوات التعبئة لتعبئة كائنات وحشوات فرشاة على كائنات حد خارجي.

عند تصميم حشوات، من المفيد فهم كيفية قيام Adobe Illustrator بتبليط الحشوات:

- كل الحشوات تبلط من اليسار إلى اليمين من نقطة أصل المسطرة (افتراضياً، تكون أسفل يسار لوح الرسم) إلى الجانب المقابل للعمل الفني. لضبط حيث يتم تبليط كل الحشوات في عملك الفني، يمكنك تغيير نقطة أصل مسطرة الملف.
- حشوات التعبئة لها بلاطة واحدة فقط.
- يمكن أن تتكون حشوات الفرشاة من خمسة بلاطات كحد أقصى- للجوانب، الزوايا الخارجية، الزوايا الداخلية وبداية ونهاية المسار. بلاطات الزاوية الإضافية تتيح لحشوات الفرشاة أن تتدفق بنعومة عند الزوايا.
- حشوات التعبئة تقسم بالتوازي مع المحور x.
- حشوات الفرشاة تقسم بالتوازي مع المسار (مع وجود قمة حشو البلاط دائماً مواجهاً للخارج). أيضاً، تقسم البلاطات 90° باتجاه عقارب الساعة كل مرة يغير فيها المسار الاتجاه.
- تقسم حشوات التعبئة فقط العمل الفني ضمن مربع الحشو المحيط- مستطيل بدون حد (غير مطبوع) وتعبئة في خلفية العمل الفني. لحشوات التعبئة، يعمل المربع المحيط كقناع.
- حشوات الفرشاة تقسم العمل الفني ضمن مربع الحشو المحيط وينفصل أو يجمع معه.

إرشادات لبناء بلاطات الحشو

اتبع تلك الإرشادات العامة لبناء بلاطات الحشو:

- لتجعل الحشو أقل تعقيداً بحيث يطبع بسهولة، قم بإزالة أي تفاصيل غير ضرورية من العمل الفني للحشو، وكائنات المجموع تطلي بنفس اللون بحيث تتقابل في ترتيب التراص.
- وأنت تقوم بإنشاء تقسيم حشوك، قم بالتكبير على العمل الفني لمحاذاة العناصر بدقة اكثر، ثم بالتصغير من العمل الفني من أجل التحديد النهائي.
- كلما كان الحشو معقداً، كلما كان التحديد المستخدم أصغر لإنشائه؛ على أي حال، كلما صغر التحديد (وبلاطة الحشو التي ينشئها)، كلما زادت النسخ التي تحتاجها لإنشاء الحشو. هكذا، فإن بلاطة البوصة المربعة أكثر فعالية من البلاطة ذات 4/1 بوصة مربعة. إذا كنت تقوم بإنشاء حشو بسيط، يمكنك تضمين نسخ متعددة من الكائن ضمن التحديد المخطط لبلاطة الحشو.
- لإنشاء حشوات خط بسيطة، خطوط الطبقة المحدودة بعروض وألوان مختلفة، ووضع مربع محيط غير بدون تعبئة وبدون حد خلف الخطوط لإنشاء بلاطة حشو.
- لتجعل حشو طبيعي أو منسوج يبدو غير طبيعي، قم بتغيير العمل الفني للبلاطة لمزيد من التأثير الواقعي. يمكنك استخدام تأثير الخشونة لتتحكم في التنوعات.
- لتضمن تقسيم ناعم، اغلق المسارات قبل تعريف الحشو.
- قم بتكبير عملك الفني وتحقق من التدفقات قبل تعريف حشو.
- إذا قمت برسم مربع محيط حول العمل الفني، تأكد من أن المربع المحيط مستطيل الشكل، وهو الكائن الأخير من البلاطة، وأنه بدون تعبئة وبدون حد. لتجعل Illustrator يستخدم هذا المربع المحيط لحشو فرشاة، تأكد من عدم نتوء أي شيء منه.

اتبع هذه الإرشادات عند إنشاء حشوات فرشاة:

- عند الإمكان، قم بقصر العمل الفني على مربع محيط غير مطلي بحيث يمكنك التحكم في كيفية تقسيم الحشو.
- بلاطات الزاوية يجب أن تكون مربعة ولها نفس طول بلاطات الجانب لتتحاذى بشكل مناسب على المسار. إذا كنت تخطط لاستخدام بلاطات الزاوية مع حشو فرشاتك، قم بمحاذاة الكائنات في بلاطات الزاوية أفقياً مع الكائنات في بلاطات الجانب بحيث تقسم الحشوات بشكل صحيح.
- قم بإنشاء تأثيرات زاوية خاصة لحشوات فرشاة باستخدام بلاطات الزاوية.

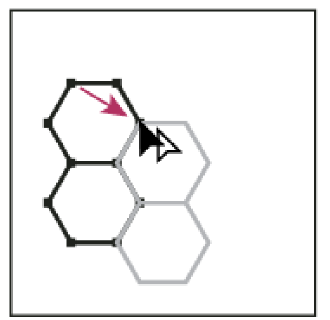
إنشاء حوامل حشو

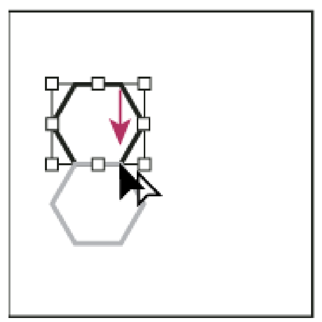
1. إنشاء عمل فني للحشو
2. (اختياري) للتحكم في المسافات بين عناصر الحشو أو لقطع أجزاء من الحشو، ارسم مربع محيط للحشو (مستطيل بدون تعبئة) حول العمل الفني الذي تريد استخدامه كحشو. اختر الكائن > ترتيب > إرسال إلى الخلف لتجعل المستطيل هو الكائن الأخير. لتستخدم المستطيل كمربع محيط لحشو فرشاة أو تعبئة، قم بتعبئته وحد بلا شيء.
3. استخدم أداة التحديد لتحدد العمل الفني والمربع المحيط (إن وجد) الذي سيكون بلاطة الحشو.
4. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر تحرير > تعريف الحشو، قم بإدخال اسم في شاشة حامل جديد، وانقر موافق. يعرض الحشو في لوحة الحوامل.
- اسحب العمل الفني إلى لوحة الحوامل.

إنشاء حشوات هندسية غير مشقوقة

1. تأكد من تشغيل الأدلة الذكية ومن تحديد الانجذاب إلى نقطة في قائمة العرض.
2. حدد الكائن الهندسي. لوضع دقيق، ضع أداة التحديد المباشر على نقطة ربط كائن.
3. ابدأ سحب الكائن رأسياً من إحدى نقاط الربط؛ ثم اضغط مفاتيح Alt+العالي (في Windows) أو مفاتيح Option+العالي (في Mac OS) لنسخ الكائن وتحديد حركته.
4. عندما تتجذب نسخة الكائن إلى موضع، قم بإطلاق زر الماوس ثم اطلق المفاتيح.
5. باستخدام أداة تحديد المجموعة، انقر مع الضغط على العالي لتحدد كلا الكائنين، وأبدأ سحب الكائنات أفقياً من إحدى نقاط الربط؛ ثم اضغط مفاتيح Alt+ العالي (في Windows) أو Option+ العالي (في Mac OS) لإنشاء نسخة والحد من الحركة.

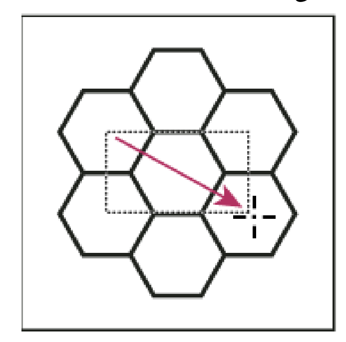
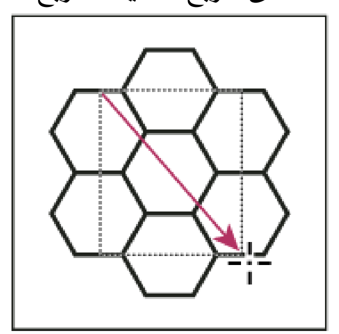




حدد كلا الكائنين (يسار) واسحب لتنشئ نسخة (يمين).

6. عندما تتجذب نسخة الكائن إلى موضع، قم بإطلاق زر الماوس ثم اطلق المفاتيح.
7. كرر الخطوات من 2 إلى 6 حتى تبني الحشو الذي تريد.
8. استخدام أداة المستطيل لتتنفيذ أحد الأمور التالية:

- لحشو تعبئة، ارسم مربع محيط من نقطة المركز للكائن الأعلى الأيسر إلى نقطة مركز الكائن الأسفل الأيمن.
- لحشو الفرشاة، ارسم مربع محيط يحيط بالكائنات ويتطابق مع حدودها الخارجية. إذا كان الحشو سيصبح بلاطة زاوية، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تسحب للحفاظ على مربع المحيط مربع الشكل.

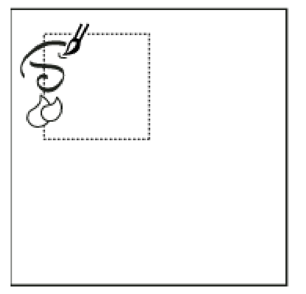
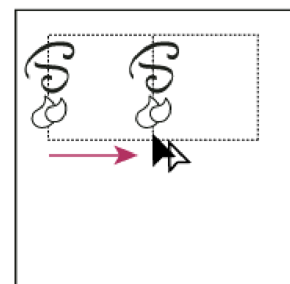



مربع محيط لحشو تعبئة (يسار) بالمقارنة مع مربع محيط لحشو فرشاة (يمين)

9. قم بطلاء الكائنات الهندسية باللون المرغوب.
10. احفظ الكائنات الهندسية كحامل حشو.

بناء حشوات منسوجة بشكل غير عادي

1. اختر عرض > انجذاب إلى نقطة.
2. ارسم المربع المحيط. إذا كنت تقوم بإنشاء حشو فرشاة، تخطى إلى الخطوة 13.
3. ارسم النسيج باستخدام الكائنات أو الخطوط التي تتقاطع فقط مع الجانب الأيسر من المستطيل المحيط.
4. باستخدام أداة التحديد المباشر، حدد النسيج والمستطيل، وضع المؤشر على الزاوية اليسرى السفلى من المستطيل.
5. اسحب المستطيل إلى اليمين؛ ثم اضغط مفاتيح Alt+ العالي (في Windows) أو مفاتيح Option+ العالي (في Mac OS) لإنشاء نسخة وللحد من الحركة.

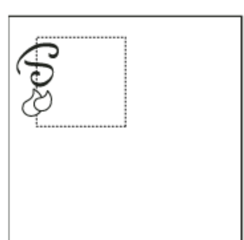
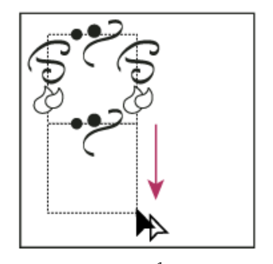



نسيج رسم على الجانب الأيسر من المربع المحيط (يسار)، وعندئذ انسخ النسيج والمستطيل (يمين).

عندما تكون نقطة الزاوية اليسرى من النسخة تنجذب إلى نقطة الزاوية اليمنى العليا من المربع المحيط، اترك زر الماوس، ثم اترك المفاتيح.

✓ إذا كنت تعرف أبعاد المربع المحيط بدقة، يمكنك تحديد الأنسجة فقط واستخدم أمر النقل لتعيين النقل الأفقي لعرض المستطيل. تأكد من نقر نسخة بدلاً من موافق في شاشة النقل.

6. انقر خارج المستطيل لإلغاء تحديده.
7. حدد المستطيل الأيمن، واحذفه.
8. استمر في رسم النسيج باستخدام الكائنات أو الخطوط التي تتقاطع فقط مع الجانب الأعلى من المستطيل.
9. عندما تنتهي من الجانب الأعلى فقط، حدد كل الخطوط أو الكائنات التي تتقاطع مع الجانب الأعلى من المربع المحيط؛ ثم اضغط مفاتيح Alt+العالي (في Windows) أو مفاتيح Option+العالي (في Mac OS) واسحب للأسفل لإنشاء نسخة وحد النقل.

ارسم نسيج على الجانب الأعلى من المربع المحيط (يسار)، وعندئذ انسخ النسيج والمستطيل (يمين).

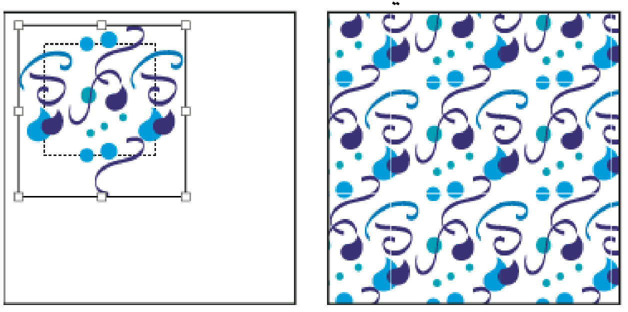
10. عندما تكون نقطة الزاوية اليسرى العليا من النسخة تتجذب إلى نقطة الزاوية اليمنى السفلى من المستطيل، اترك زر الماوس، ثم اترك المفاتيح.

11. قم بإلغاء كل شيء.

12. حدد المستطيل الأسفل وأي كائنات لا تتقاطع فوق المستطيل، واحذفهم.

13. باستخدام أداة القلم الرصاص، قم بتعبئة منتصف المستطيل بالنسيج الخاص بك. كن حذراً من أن تتقاطع مع حواف المستطيل. طلاء النسيج.

14. احفظ العمل الفني والمستطيل كحامل حشو.



تعريف العمل الفني والمستطيل كحشو (يسار) بالمقارنة مع تعبئة مساحة بالحشو (يمين)

إنشاء بلاطات زاوية لفرش الحشوات

تساعد بلاطات الزاوية تأثيرات الحدود عند تطبيق حشوات الفرشاة. يمكنك إنشاء بلاطات زاوية من البداية، أو يمكنك استخدام بلاطات جانب حشو الفرشاة كأساس لتصميم البلاطات التكميلية للزوايا الداخلية والخارجية (بانعكاس - 135°)

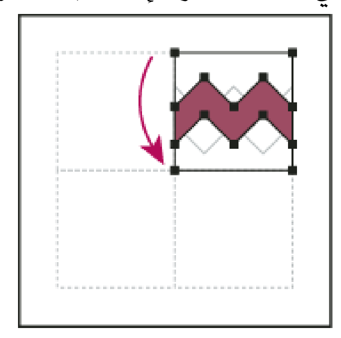
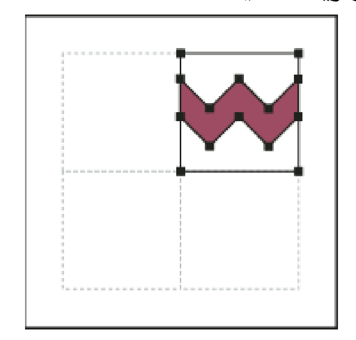
1. اختر ملف > فتح، حدد مكان ملف حشو (مزود مع Adobe Illustrator) التي تريد استخدامه، وانقر موافق.

2. اختر نافذة > الفرش. حدد البلاطة التي تريد استخدامها، واسحبها إلى مركز العمل الفني.

3. إذا لم يكن، للبلاطة مربع محيط، قم بإنشاء مربع يحتوي العمل الفني بأكمله، بنفس طول البلاطة الجانبية. (البلاطات الجانبية يمكن أن تكون مستطيلة.) قم بتعبئة المربع بلا شيء، واختر الكائن > ترتيب > إرسال إلى الخلف لتجعل المربع في آخر عملك الفني. (المربع المحيط يساعدك على محاذاة البلاطة الجديدة).

4. حدد البلاطة والمربع المحيط.

5. لإنشاء بلاطة زاوية خارجية، استخدم أداة التدوير لتدوير المربع المحيط 180°. تخطي هذه الخطوة لإنشاء بلاطة زاوية داخلية.

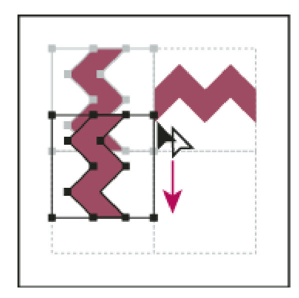
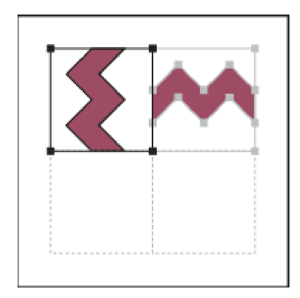



بلاطة ملصوقة (يسار) بالمقارنة بنفس البلاطة بتدوير 180° (يمين)

6. باستخدام أداة التدوير، قم النقر مع الضغط على مفاتيح Alt+ العالي (في Windows) أو مفاتيح Option+ العالي (في Mac OS) على الزاوية السفلى اليسرى من المربع المحيط. قم بإدخال قيمة 90°، وانقر نسخة لإنشاء نسخة مباشرة ليسار البلاطة الأولى. تصبح هذه البلاطة بلاطة الزاوية.

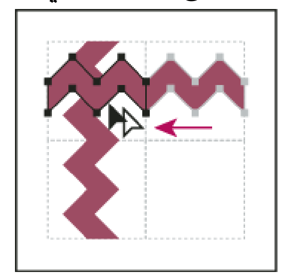
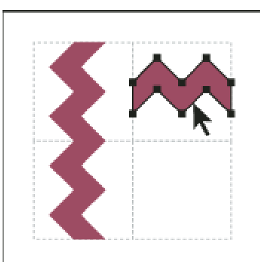
7. باستخدام أداة التحديد، اسحب البلاطة اليسرى للأسفل من نقطة الربط العليا اليمنى، اضغط مفاتيح Alt+ العالي (في Windows) أو مفاتيح Option+ العالي (في Mac OS) لعمل نسخة والحد من النقل بحيث تقوم بإنشاء بلاطة ثالثة أسفل الثانية. عندما تتجذب نقطة ربط الزاوية العليا اليمنى إلى نقطة ربط زاوية البلاطة السفلى اليمنى، اترك زر الماوس ومفاتيح Alt+ العالي (في Windows) أو مفاتيح Option+ العالي (في Mac OS).

تستخدم النسخة الثالثة للمحاذاة.

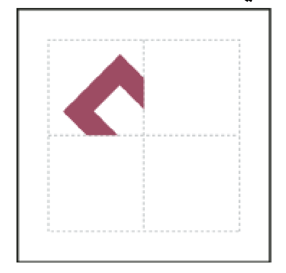
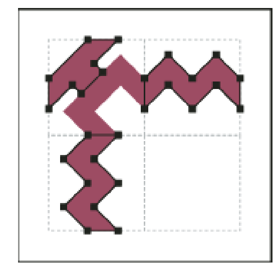
قم بتدوير نسخة البلاطة اليسرى 90° (يسار)، ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) بلاطة الزاوية لعمل نسخة أسفلها (يمين).

8. حدد العمل الفني في البلاطة اليمنى. اسحب إلى اليسار، ضاغطاً مفاتيح Alt+ العالي (في Windows) أو مفاتيح Option+ العالي (في Mac OS) بحيث تتداخل البلاطة اليمنى مع العمل الفني الموجود في بلاطة الزاوية.

انسخ (يسار) وانقل البلاطة العليا اليمنى فوق بلاطة الزاوية (يمين).

9. قم بتحرير بلاطة الزاوية بحيث يتحاذى عملها الفني رأسياً وأفقياً مع البلاطة المجاورة لها. حدد واحذف أي أجزاء من البلاطة التي لا تريد في الزاوية، وقم بتحرير الرسم الباقي لإنشاء بلاطة الزاوية الخارجية النهائية.

حذف العناصر غير الأساسية (يسار) ينتج بلاطة الزاوية الخارجية النهائية (يمين).

10. حدد كل أجزاء البلاطة بما في ذلك المربع المحيط.

11. احفظ الحشو الجديد كحامل.

12. قم بالنقر المزدوج على حامل الحشو الجديد لتحضر شاشة خيارات الحامل، قم بتسمية البلاطة كتنويع من الأصل (على سبيل المثال، استخدم اللاحقة "خارجي")، وانقر موافق.

تعديل الحشوات

1. تأكد من عدم تحديد أي شيء في عملك الفني.
2. في لوحة الحوامل، حدد حامل الحشو الذي تريد تعديله.
3. اسحب حامل الحوامل إلى لوح رسمك، وقم بتحرير بلاطة الحشو على لوح الرسم.
4. حدد بلاطة الحشو واسحب الحشو المعدل الموجود فوق حامل الحشو القديم مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) في لوحة الحوامل.

يتم استبدال الحشو في لوحة الحوامل ويتم تحديثه في الملف الحالي.

تحديد الكائنات

خيارات لتحديد الكائنات

قبل أن تتمكن من تعديل كائن، تحتاج لتمييزه عن الكائنات التي حوله. تقوم بذلك من خلال تحديد الكائن. بمجرد أن تقوم بتحديد كائن، أو جزء من كائن، يمكنك تحريره.

يوفر Illustrator طرق وأدوات التحديد التالية:

وضع العزل يتيح لك عزل مجموعة من الكائنات أو طبقة فرعية من كل العمل الفني بسرعة في وثيقتك. عندما تكون في وضعية العزل، فإن كل الكائنات غير المعزولة في الوثيقة تظهر غير نشطة ولا يمكن تحديدها أو تحريرها.

لوحة الطبقات يتيح لك تحديد كائنات منفردة أو متعددة بدقة وبسرعة. يمكنك تحديد كائن واحد (حتى وإن كان في مجموعة ما)، كل الكائنات في طبقة ما، والمجموعات بأكملها.

أداة التحديد يتيح لك تحديد كائنات ومجموعات بالنقر أو السحب فوقهم. يمكنك أيضاً تحديد مجموعات ضمن مجموعات وكائنات ضمن مجموعات.

أداة التحديد المباشر تتيح لك تحديد نقاط ربط منفردة أو مقاطع مسارات بالنقر عليهم، أو تحديد مسار بأكمله أو مجموعة بتحديد أي بقعة في العنصر. يمكنك أيضاً تحديد كائن أو أكثر من مجموعة كائنات.

أداة تحديد المجموعة تتيح لك تحديد كائن ضمن مجموعة، مجموعة واحدة ضمن مجموعات متعددة، أو مجموعة من المجموعات ضمن العمل الفني. كل نقرة إضافية تضيف كل الكائنات من المجموعة التالية في الهيكل التنظيمي.

أداة حبل التحديد تتيح لك تحديد الكائنات، نقاط الربط، أو مقاطع المسارات، بالسحب حول جزء أو كل الكائن.

أداة العصا السحرية تتيح لك تحديد كائنات من نفس اللون، سمك الحد، لون الحد، العتامة، أوصيغة الدمج بنقر الكائن.

أداة تحديد الطلاء النشط يتيح لك تحديد وجوه (مساحات متضمنة بمسارات) وحواف (أجزاء من المسارات بين التقاطعات) مجموعات الطلاء النشط.

أوامر التحديد (موجود قائمة التحديد) تتيح لك تحديد أو لإلغاء تحديد كل الكائنات بسرعة، وتحديد كائنات بناءاً على مواضعهم بالنسبة لكائنات أخرى. يمكنك أيضاً تحديد كل الكائنات من نوع معين أو تشترك في خصائص معينة، وحفظ أو تحميل التحديدات.

✓ لتنشيط آخر أداة تحديد تم استخدامها مؤقتاً عند استخدام أداة من نوع آخر، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مضغوطاً.

تعيين تفضيلات التحديد

قد يكون تحديد مسارات ونقاط في صور معقدة أمراً صعباً. باستخدام تفضيلات التحديد وعرض نقاط الربط، يمكنك تعيين التفاوت لتحديد البيكسل واختيار خيارات أخرى تجعل التحديد أسهل لوثيقة معينة.

1. اختر تحرير > تفضيلات > التحديد وعرض نقاط الربط (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > التحديد وعرض نقاط الربط (في حالة نظام التشغيل Mac OS).
2. قم بتحديد أي من خيارات التحديد التالية:

دائرة التأثير يحدد نطاق البيكسل لتحديد نقاط الربط. تزيد القيم الأعلى من عرض المساحة حول نقطة الربط التي يمكنك نقرها لتحديدها.

تحديد كائن بالمسار فقط يحدد ما إذا كان يمكنك تحديد كائن معبأ بالنقر في أي مكان من الكائن أو إذا كان يتوجب عليك نقر مسار.

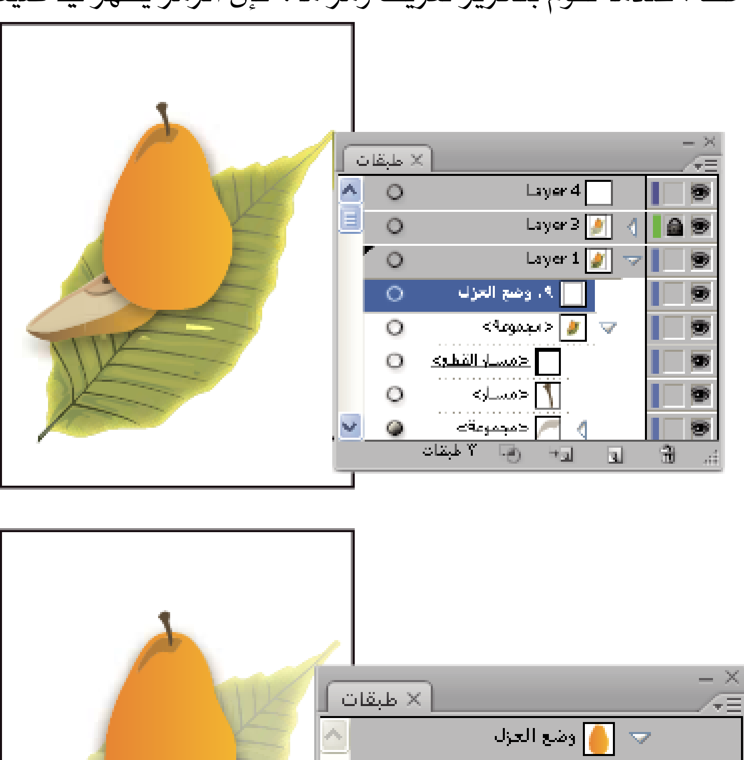
انجذاب إلى نقطة يجذب كائنات إلى نقاط ربط وأدلة. يحدد المسافة بين الكائن ونقطة الربط أو الدليل عندما يظهر الانجذاب.

عزل مجموعات أوطبقات فرعية

تعزل صيغة العزل مجموعات وطبقات فرعية بحيث يمكنك بسهولة القيام بتحديد وتحرير كائنات معينة أو أجزاء من كائنات. عندما تستخدم صيغة العزل، فأنت لا تحتاج أن تهتم بأي طبقة يكون الكائن عليها، ولا تحتاج لتقوم بتأمين أو إخفاء الكائنات التي لا تريد أن تتأثر بتحريراتك- فإن Illustrator يقوم بتأمين كل الكائنات الأخرى آلياً بحيث تتأثر فقط المجموعة المعزولة بالتحريرات التي تقوم بها.

تظهـر المجموعـة أو الطبقـة الفرعيـة المعزولـة بـاللون الـكامـل، بينمـا يظهـر بقيـة العمل الفني غير نشط. يظهر حد صيغة العزل عبر قمـة نافذة العـزل، مفصولة بخـط بلـون طبقـة المجموعـة المعزولـة أو الطبقـة الفرعيـة المعزولـة. يظهـر اسـم ومـكـان طبقـة المجموعة المعزولة (تسمى في بعض الأحيان فتاف الخبز) في حد صيغة العزل.

ملاحظة: عندما تقوم بتحرير تعريف رمز ما، فإن الرمز يظهر في صيغة العزل.



عزل الطبقة الفرعية المماثلة

عندما تكون صيغة العزل نشطة، تعرض لوحة الطبقات العمل الفني الموجود في الطبقة الفرعية أو المجموعة المعزولة فقط. عندما تخرج من صيغة العزل، فإن الطبقات والمجموعات الأخرى يعاد إظهارهم في لوحة الطبقات.

ملاحظة: لا يمكنك الدخول في صيغة تحرير قناع عتامة داخل صيغة العزل، والعكس بالعكس.

عزل مجموعة ما

قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

❖ قم بالنقر المزدوج على المجموعة باستخدام أداة التحديد.

- انقر زر عزل المجموعة المحددة في لوحة التحكم.
- انقر بزر الماوس الأيمن (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Control (في Mac OS) على المجموعة واختر عزل المجموعة المحددة.
- حدد المجموعة في لوحة الطبقات واختر الدخول إلى صيغة العزل من قائمة لوحة الطبقات.

عزل طبقة فرعية

❖ حدد الطبقة الفرعية في لوحة الطبقات واختر الدخول إلى صيغة العزل من قائمة لوحة الطبقات.

لا يمكنك عزل طبقات المستوى الأعلى.

الخروج من وضع العزل

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر زر الخروج من حالة العزل أو في أي مكان من شريط صيغة العزل.
- انقر زر الخروج من عزل المجموعة في لوحة التحكم.
- قم بالنقر المزدوج خارج المجموعة المعزولة.
- انقر بزر الماوس الأيمن (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Control (في Mac OS) واختر خروج من المجموعة المعزولة.

حدد كائنات باستخدام لوحة الطبقات

1. في لوحة الطبقات، حدد مكان الكائن الذي تريد تحديده. قد يتوجب عليك نقر سهم انتقال لتوسيع طبقة أو مجموعة، أو الانزلاق لأعلى أو لأسفل في اللوحة لتحديد مكان الكائن.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتحديد كائنات منفردة، انقر عامود تحديد الكائن (بين زر الوجهة وشريط الانزلاق). انقر مع الضغط على مفتاح العالي لإضافة أو إزالة كائنات من التحديد.
- لتحديد كل العمل الفني في طبقة أو مجموعة، انقر عامود تحديد الطبقة أو المجموعة.
- لتحديد كل العمل الفني الموجود على طبقة ما بناءاً على العمل الفني المحدد حاليا، اختر تحديد > كائن > الكل على نفس الطبقات.

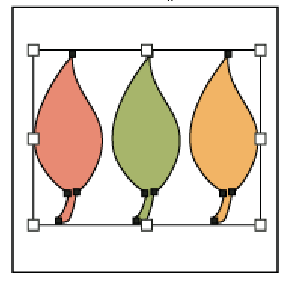
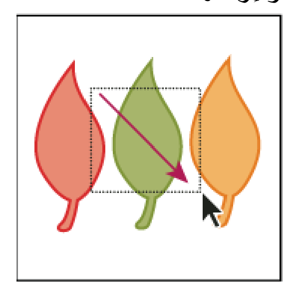
تظهر مربعات ألوان تحديد بجوار كل عنصر محدد في اللوحة.

تحديد كائنات باستخدام أداة التحديد

1. قم بتحديد أداة التحديد .
2. نفذ أي من الأمور التالية:

- انقر كائن ما.
- اسحب مستطيل تحديد حول جزء أو كل جزء أو أكثر من الكائنات.

3. لإضافة أو إزالة كائنات من التحديد، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وانقر أو اسحب حول الكائنات التي تريد إضافتها أو إزالتها.

السحب فوق كائنات لتحديدهم

✓ عندما تكون اداة التحديد فوق كائن أو مجموعة غير محددة، فإنها تتغير إلى . عندما تكون فوق كائن أو مجموعة محددة، فإن الأداة تتغير إلى . عندما تكون فوق نقطة ربط في كائن غير محدد، يظهر مربع فارغ بجوار السهم .

تحديد كائنات باستخدام أداة الحبل

1. قم بتحديد أداة الحبل .
2. اسحب حول أو عبر الكائنات.

تحديد كائنات باستخدام أداة العصا السحرية

استخدم أداة العصا السحرية لتحديد كل الكائنات في وثيقة ما بنفس خصائص التعبئة أو تماثلها (مثل اللون والحشو).

يمكنك تخصيص أداة العصا السحرية بناءاً على سمك الحد، لون الحد، العتامة، أو بصيغة المزج. يمكنك أيضاً تغيير التفاوت المستخدم من قبل أداة العصا السحرية لتعريف كائنات مماثلة.

<u>تحديد كائنات بناءاً على لون التعبئة باستخدام أداة العصا السحرية</u>

1. قم بتحديد أداة العصا السحرية .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإنشاء تحديد جديد، انقر الكائن الذي يحتوي على الخصائص التي تريد تحديدها. كل الكائنات ذات نفس الخصائص التي تم نقرها يتم تحديدها.
- للإضافة إلى التحديد الحالي، اضغط مفتاح العالي وانقر كائن آخر يحتوي على الخصائص التي تريد إضافتها. كل الكائنات ذات نفس الخصائص التي تم نقرها يتم تحديدها.
- لاستقطاع من التحديد الحالي، اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانقر الكائن المحتوي على الخصائص الذي تريد استقطاعها. كل الكائنات ذات نفس الخصائص التي تم نقرها يتم إزالتها من التحديد.

تخصيص أداة العصا السحرية

1. قم بعمل التالي لفتح لوحة العصا السحرية:

- قم بالنقر المزدوج على أداة العصا السحرية في لوحة الأدوات.
- اختر نافذة > العصا السحرية.

2. لتحديد الكائنات طبقاً للون تعبئتها، حدد تعبئة اللون، ثم قم بإدخال قيمة التفاوت بين 0 و255 بيكسل من أجل RGB أو من 0 أو 100 بيكسل من أجل CMYK.

القيم الأقل للتفاوت تحدد كائنات لها تماثل قوي مع الكائن الذي تنقره؛ قيم التفاوت الأعلى تحدد كائنات لها نطاق أكبر من الخاصية المحددة.

3. اختر خيارات إظهار الحد من قائمة لوحة العصا السحرية، وقم بأي من التالي:

- لتحديد الكائنات طبقاً للون حدها، حدد لون الحد، ثم قم بإدخال قيمة التفاوت بين 0 و255 بيكسل من أجل RGB أو من 0 أو 100 بيكسل من أجل CMYK.
- لتحديد كائنات طبقاً لسمك حدها، حدد سمك الحد، ثم قم بإدخال قيمة تفاوت بين 0 و 1000 نقطة.

4. اختر خيارات إظهار الشفافية من قائمة لوحة العصا السحرية، وقم بأي من التالي:

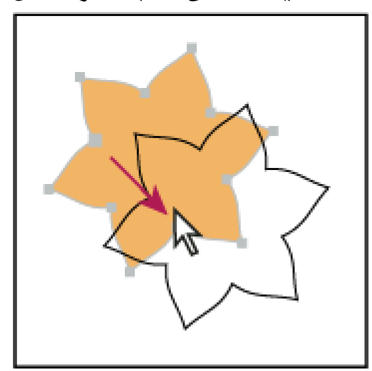
- لتحديد كائنات طبقاً لشفافيتها أو صيغة مزجها، حدد العتامة، ثم قم بإدخال قيمة تفاوت بين 0 و100٪.
- لتحديد كائنات طبقاً لصيغة مزجها، حدد صيغة المزج.

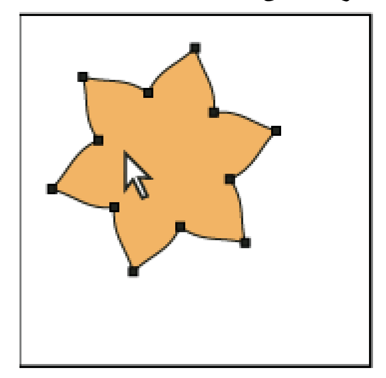
تحديد كائنات معبئة

يحدد تفضيل تحديد الكائن بالمسار فقط ما إذا يمكنك تحديد كائن معبئ بالنقر في أي مكان ضمن مساحة الكائن باستخدام أدوات التحديد أو التحديد المباشر، أو سواءاً يجب عليك نقر مقطع مسار أو نقطة ربط باستخدام تلك الأدوات.

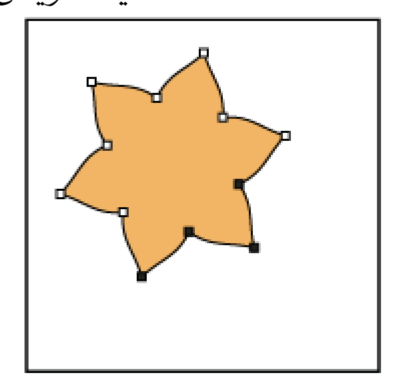
بشكل افتراضي، يكون هذا التفضيل غير مشغّل. في بعض الحالات، قد ترغب في تشغيل التفضيل - على سبيل المثال، عندما تعمل بكائنات معبئة متداخلة وتريد تحديد كائنات سفلية بسهولة.

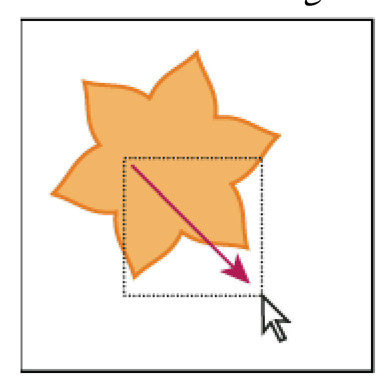
ملاحظة: لا يمكن تطبيق تفضيل تحديد الكائن بالمسار فقط عند تحديد كائنات غير معبئة عند عرض عمل فني على هيئة حدود خارجية. في تلك الحالات، لا يمكنك تحديد كائن ما بالنقر داخل مسار كائن.





مع إلغاء تحديد الكائن باستخدام المسار فقط، فإن النقر داخل الكائن والسحب يحدد وينقل كائن ما.





مع تحديد الكائن بالمسار فقط، فإن السحب باستخدام أداة التحديد يحدد النقاط والمقاطع ضمن مستطيل التحديد.

❖ اختر تحرير > تفضيلات > التحديد وعرض نقاط الربط (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > التحديد وعرض نقاط الربط (في حالة نظام التشغيل Mac OS) وحدد تحديد كائن بالمسار فقط.

تحديد مجموعات وكائنات في مجموعة

بمجـرد تجميـع كائنـات، فـإن تحديـد أي جـزء مـن المجموعـة باسـتخدام أداة التحديد أو أداة الحبل يحدد المجموعة بأكملها. إذا كنت غير متأكد مـن إذا كـان الكائن هو جزء من مجموعة، حدده باستخدام أداة التحديد.

تتيح لك أداة التحديد المباشر وأداة الحبل تحديد مسار واحد أو كـائن جـزء مـن مجموعـة أو مجموعـات متعـددة. إذا كـان لـديك مجموعـات مـن الكـائنـات ضـمن مجموعـات أخـرى، يمكنـك تحديـد المجموعـة التاليـة في هيكـل التجميع باسـتخدام أداة تحديد مجموعة. كل نقر تالي يضيف مجموعـة جزئيـة مـن الكـائنـات المجموعـة للتحديد.

<u>حدد مجموعة أو أكثر باستخدام أداة التحديد</u>

1. قم بتحديد أداة التحديد .
2. قم بأحد الأمور التالية على أي كائن ضمن المجموعة:
   - انقر الكائن.
   - اسحب حول جزء أو كل الكائن.
3. لإضـافة أو إزالـة مجموعـة للتحديـد، ابـق مفتـاح العـالي مضـغوطاً أثنـاء نقـر المجموعة التي تريد إضافتها أو إزالتها.

<u>تحديد كائنات ومجموعات ضمن المجموعات باستخدام أداة التحديد</u>

1. قم بتحديد أداة التحديد .
2. قم بالنقر المزدوج على مجموعة. تظهر المجموعة في صيغة العزل.
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
   - قم بالنقر المزدوج لتحديد المزيد في أسفل هيكل المجموعة.

✓ إن النقـر المـزدوج هـي طريقـة سـهلة لتحديـد كائنـات (علـى عكـس الوجـوه والحواف) ضمن مجموعة طلاء نشط.

- انقر لتحديد كائن ضمن المجموعة المحددة.
- ارسم لإضافة كائن ضمن المجموعة المحددة.

4. قم بالنقر المزدوج خارج المجموعة لإلغاء تحديد المجموعة.

حدد كائن واحد ضمن مجموعة

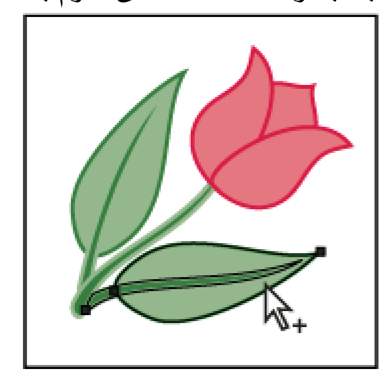
1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

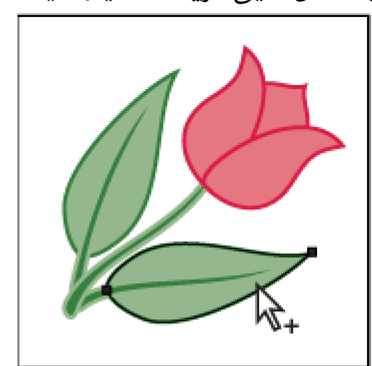
- حدد أداة تحديد المجموعة ، وانقر الكائن.
- حدد أداة الحبل ، واسحب حول أو عبر مسار الكائن.
- حدد أداة التحديد المباشر ، وانقر داخل الكائن، أواسحب مستطيل تحديد حول جزء أو كل مسار الكائن.

2. لإضاف أو إزالة كائن أو مجموعة إلى التحديد (باستخدام أي أداة تحديد)، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وحدد الكائن الذي تريد إضافته أو إزالته.

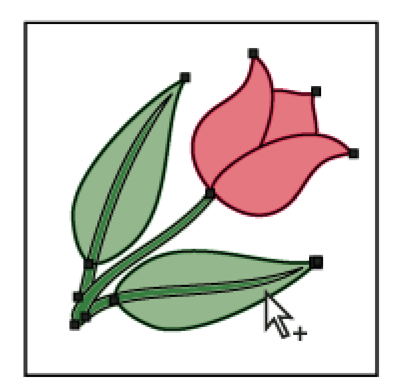
حدد كائنات ومجموعات باستخدام أداة تحديد المجموعة.

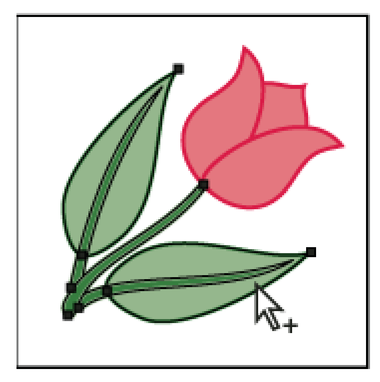
1. حدد أداة تحديد المجموعة ، وانقر كائن ضمن المجموعة التي تريد تحديدها. الكائن محدد.
2. لتحديد المجموعة الأصل للكائن، انقر نفس الكائن مرة أخرى.
3. انقر نفس الكائن مرة أخرى لتحديد مجموعات إضافية والتي تكون مجموعة بالمجموعة المحددة حتى تقوم بتحديد كل شيئ تريد تضمينها في تحديدك.





النقرة الأولى باستخدام أداة تحديد المجموعة تحدد كائن في مجموعة (يسار)؛ النقرة الثانية تحدد مجموعة الكائن (يمين).





تضيف النقرة الثالثة المجموعة التالية (يسار)؛ النقرة الرابعة تضيف المجموعة الثالثة (يمين).

تحديد وجوه وحواف في مجموعة طلاء نشط

أنت تحدد وجوه وحواف لأداة الطلاء النشط باستخدام أداة تحديد الطلاء النشط. إذا كنت تريد تحديد مجموعة الطلاء النشط، ببساطة قم بنقره باستخدام أداة التحديد.

1. قم بتحديد أداة تحديد الطلاء النشط .
2. حرك الأداة فوق مجموعة الطلاء النشط حتى يتم تحديد الوجه أو الحافة الذي تريد تحديده تم إبرازه. (عندما تكون أداة تحديد الطلاء النشط فوق حافة ما ، فإن الأداة تتغير إلى .)
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر لتحديد الوجه أو الحافة المبرزة.
- اسحب مستطيل التحديد حول وجوه أو حواف متعددة. أي وجه أو حافة متضمنة جزئياً أو كلياً في مستطيل التحديد.
- قم بالنقر المزدوج على وجه أو حافة لتحديد كل الوجوه/ الحواف المتصلة ذات نفس اللون (تحديد تدفق).
- قم بالنقر الثلاثي على وجه أو حافة لتحديد كل الوجوه/ الحواف المتصلة ذات نفس اللون (تحديد المشابه).

✓ إذا واجهت صعوبة في تحديد وجه أو حافة صغيرة، قم بتكبير العرض أو اضبط خيارات أداة تحديد الطلاء النشط لتحدد فقط التعبئات والحدود.

4. لإضافة أو إزالة أوجه من التحديد، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وانقر الوجوه/الحواف التي تريد إضافتها أو إزالتها.

✓ للانتقال إلى أداة الشافطة وأخذ عينات التعبئات والحدود، قم بالنقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على التعبئة والحد الذي تريد.

خيارات أداة تحديد الطلاء النشط

يمكنك الوصول إلى خيارات أداة تحديد الطلاء النشط بالنقر المزدوج في لوحة الأدوات.

تحديد تعبئات يحدد الوجوه (المساحة ضمن الحواف) من مجموعات الطلاء النشط.

تحديد حدود الشكل يحدد حواف مجموعات الطلاء النشط.

إبراز يحدد حدود الوجه أو الحافة التي فوقها المؤشر حالياً.

اللون يضبط لون من أجل الإبراز. يمكنك اختيار لون من القائمة أو نقر حامل الطلاء لتعيين لون مخصص.

عرض يعين مدى سمك إبراز التحديد.

تحديد الكائن التالي في ترتيب التراص

يمكنك تحديد كائن فوق أو أسفل كائن محدد في ترتيب التراص. تلك الأوامر لا تعمل عندما تكون في صيغة العزل.

❖ لتحديد أقرب كائن فوق أو أسفل الكائن المحدد، اختر تحديد > الكائن التالي أعلى أو تحديد > الكائن التالي أسفل.

تحديد كائنات بالخصائص

يمكنـك تحديـد كائنـات بنـاءاً علـى تجميـع سـابق، بمـا في ذلـك بالتنسـيق، بالطبقة، أو بالنوع، مثل جرات الفرشاة أو أقنعة القطع.

- لتحديد كل الكائنات في ملف ما، اختر التحديد > الكل. (لإلغاء تحديد كل الكائنات، اختر تحديد > إلغاء التحديد.)

ملاحظة: باستخدام أداة التحديد، يمكنك إلغاء تحديد كل الكائنات بنقر أو سحب 2 بيكسل بعيداً عن أي كائن.

لتحديد كل الكائنات ذات الحصائص المتماثلة، حدد واحد من الخصائص التي تريد، اختر التحديد > مماثل، ثم اختر خاصية من القائمة (صيغة المزج، التعبئة والحد، لون التعبئة، لون الحد، سمك الحد، نسخة الرمز، أو سلاسل كتل الربط).

✓ يمكنك أيضاً استخدام أداة العصا السحرية لتحديد كل الكائنات ذات نفس اللون، سمك الحد، لون الحد، العتامة، أو صيغة المزج.

- لتحديد كل الكائنات ذات نوع معين، قم بإلغاء تحديد كل العمل الفني، اختر تحديد > كائن، ثم اختر نوع كائن (حدود فرشاة، أقنعة قطع، النقاط النجمية، أو كائنات النص).

تكرار أو عكس تحديد ما

- لتكرار أمر التحديد المستخدم مؤخراً، اختر تحديد > إعادة تحديد.
- لتحديد كل الكائنات غير المحددة، وإلغي تحديد كل الكائنات المحددة، اختر تحديد > عكس.

حفظ تحديد

1. تحديد كائن أو أكثر، واختر تحديد > حفظ التحديد.
2. في شاشة حفظ التحديد، اكتب اسم في مربع الاسم، وانقر موافق.

يمكنك إعادة تحميل تحديد باختيار اسم التحديد من أسفل قائمة التحديد. يمكنك أيضاً حذف أو إعادة تسمية تحديد باختيار تحديد > تحرير تحديد.

تجميع وتوسيع كائنات

تجميع أو فك تجميع كائنات

يمكنك تراكب عدة كائنات في مجموعة بحيث تتم معالجة الكائنات على هيئة وحدة واحدة. يمكنك عندئذ نقل أو تحويل عدد من الكائنات بدون التأثير على خصائصها أو مواضعها النسبية. على سبيل المثال، قد تقوم بتجميع الكائنات في تصميم شعار بحيث يمكنك نقل وقياس الشعار على هيئة وحدة واحدة.

يتم رص الكائنات المجموعة بتعاقب على نفس الطبقة من العمل الفني وخلف أول كائن في المجموعة؛ لذا، فإن التجميع قد يغير طبقات الكائنات وترتيب تراصهم في طبقة معينة. إذا قمت بتحديد كائنات في طبقات مختلفة ثم تجميعهم، الكائنات يتم تجميعهم في الطبقة لأعلى كائن محدد.

المجموعات يمكن أن يتم تداخلها- بحيث، إنها يمكن تجميعها ضمن كائنات أو مجموعات أخرى من المجموعات الأكبر. تظهر المجموعات على هيئة <مجموعة> عناصر في لوحة الطبقات. يمكنك استخدم لوحة الطبقات لنقل العناصر إلى ومن المجموعات.

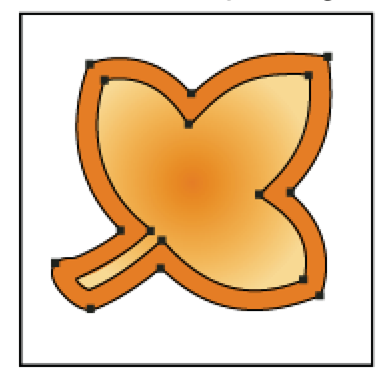
1. حدد الكائنات التي سيتم تجميعها أو مجموعة ليتم فك تجميعها.
2. اختر إما كائن > تجميع أو كائن > فك تجميع.

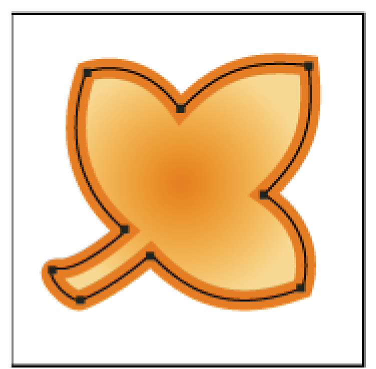
تمدد كائنات

توسع الكائنات يتيح لك تقسيم كائن واحد إلى كائنات متعددة التي تكون مظهرها. على سبيل المثال، إذا قمت بتوسيع كائن بسيط، مثل دائرة ذات لون تعبئة صلب وحد، فإن التعبئة والحد كل منهم يصبح كائن مستقل. إذا قمت بتوسيع عمل

فني معقد، مثل كائن به تعبئة حشو، فإن الحشو يقسم إلى كل المسارات المستقلة التي أنشأته.

فإنت تقوم بتوسيع كائن ماعندما تريد تعديل مظهر الخصائص وخصائص أخرى لعناصر معينة ضمنه. بالإضافة إلى أن توسيع الكائنات قد يكون مفيداً عندما تريد استخدام كائن Illustrator (مثل شبكة كائن) ما في تطبيق مختلف لا يتعرف على الكائن.





قبل (يسار) وبعد (يمين) توسيع كائن له تعبئة وحد

✓ يفيد التوسيع خاصة إذا كنت تعاني من ماكل في طباعة تأثيرات شفافية، كائنات ثلاثية الأبعاد، حشوات، تدرجات، حدود، مزجات، لمعات، أظرف، أو رموز.

1. قم بتحديد الكائن.
2. اختر كائن > تمدد.

إذا كان الكائن له خصائص مظهر مطبقة عليه، فإن أمر الكائن > توسيع يكون غير نشط. في هذه الحالة، اختر الكائن > توسيع المظهر ثم اختر الكائن > توسيع.

3. قم بضبط الخيارات، وانقر موافق:

كائن يوسع الكائنات المعقدة، بما في ذلك المزجات النشطة، الأظرف، مجموعات الرموز، واللمعانات.

تعبئة يوسع التعبئات.

حدود الشكل يوسع الحدود.

شبكة التدرج يوسع التدرجات إلى كائن شبكة تدرج واحد.

تعيين يوسع التدرجات إلى عدد من الكائنات تقوم بتعيينه. تساعد الأرقام الأعلى في الحفاظ على انتقالات لونية ناعمة؛ الأرقام الأقل يمكن أن تنتج مظهر أكثر خطوطاً.

✓ ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانت تختار الكائن > توسيع لتوسع تدرج ما باستخدام الإعدادات التي تم استخدامها مؤخراً في شاشة التوسيع.

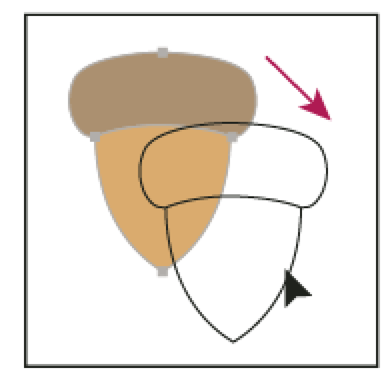
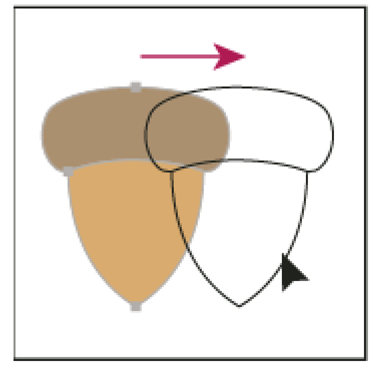
نقل، محاذاة، وتوزيع الكائنات

نقل الكائنات

يمكنك نقل كائنات بسحبهم بأدوات معينة، باستخدام مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح، أو بإدخال قيم محددة في لوحة أو شاشة.

يمكنك استخدام الانجذاب ليساعد في وضع كائنات وأنت تقوم بنقلهم. على سبيل المثال، يمكنك انجذاب المؤشر إلى الأدلة ونقاط الربط وانجذاب حدود الكائن إلى خطوط الشبكة. يمكنك أيضاً استخدام لوحة المحاذاة لوضع كائنات بالتناسب لكل منها.

يمكنك عندئذ استخدام مفتاح العالي لحد التنقلات لكائن أو أكثر بحيث تتنقل باتجاه دقيق أفقياً، رأسياً، أو محورياً بالنسبة للاتجاه الحالي للمحاور **x** و **y**. يمكنك أيضاً استخدام مفتاح العالي لتدوير كائنات بمضاعفات 45°.

ابق مفتاح العالي أثناء السحب أو الرسم لتحد الانتقال إلى أقرب زاوية بمقدار 45° .

<u>نقل أو مضاعفة كائن باللصق</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. اختر تحرير > قص لنقل التحديد أو تحرير > نسخ لمضاعفة التحديد.
3. للصق كائن ما في ملف آخر، افتح الملف.
4. اختر أحد الأوامر التالية:

تحرير > **لصق** يلصق الكائنات في مركز النافذة النشطة.

تحرير > **لصق في المقدمة** يلصق الكائن أمام الكائن المحدد مباشرة.

تحرير > **لصق في الخلف** يلصق الكائن خلف الكائن المحدد مباشرة.

<u>نقل كائن بالسحب</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. اسحب الكائن إلى موضع جديد.

إذا كان الكائن المحدد تمت تعبئته، فيمكنك سحبه من أي مكان في الكائن. إذا كان الكائن المحدد غير معبئ، إذا كنت تعرض الحدود الخارجية للعمل الفني، أو إذا كان تفضيل تحديد الكائن بالمسار فقط محدداً، فيجب عليك سحب مسار الكائن.

✓ يمكنك استخدام أمر الانجذاب إلى نقطة في قائمة العرض لتجعل المؤشر ينجذب إلى نقطة ربط أو دليل عندما تقوم بسحب كائن ضمن 2 بيكسل من نقطة كائن أو دليل.

نقل كائن باستخدام مفاتيح الأسهم

1. حدد كائن أو أكثر.
2. اضـغط مفتـاح السـهم للاتجـاه الـذي تريـد نقـل الكـائن إليـه. اضـغط العـالي+السـهم لنقـل الكـائن عشـر أضـعاف القيمـة المحـددة في تفضـيل زيـادة لوحـة المفاتيح.

يتم تحديد المسافة التي ينتقلها كل مرة تضغط فيها مفتاح السهم بتفضيل زيادة لوحة المفاتيح. المسـافة الافتراضية هـي 1 بيكسـل (72/1 مـن البوصـة، أو 0.3528 مليمتر). لتغيير تفضيل زيادة لوحة المفـاتيح، اختر تحريـر > تفضيـلات > العامـة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > العامة (في Mac OS).

نقل كائن بمسافة معينة

1. حدد كائن أو أكثر.
2. اختر كائن > تحويل > تحريك

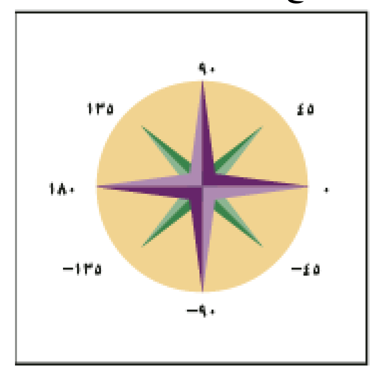
✓ عندما يكون هناك كائن محدد، يمكنك أيضاً أن تنقر نقراً مزدوجاً على أداة التحديد، التحديد المباشر، أو تحديد مجموعة لفتح شاشة النقل.

3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لنقل الكـائن لليسـار أو لليمين، قم بإدخال إما قيمـة سـالبة (تنقـل لليسـار) أو قيمة موجبة (ثنقل لليمين) في مربع النص أفقي.
- لنقل الكـائن للأعلى أو للأسفل، قم بإدخال إما قيمة سالبة (تنقـل للأسـفل) أو قيمة موجبة (تنقل للأعلى) في مربع النص رأسي.
- لتنقل الكـائن بزاويـة بالنسـبة لمحـور x الخـاص بالكـائن، قـم بإدخـال زاويـة موجبـة (نقـل بعكـس اتجـاه عقـارب السـاعة) أو زاويـة سـالبة (نقـل باتجـاه عقـارب السـاعة) في مربـع نـص المسـافة أو الزاويـة. يمكنـك أيضـاً إدخـال قـيم بـين 180° و 360°، فإن ذلك يحول القيم إلى مرادفاتها من القيم السالبة (على سبيل المثال، قيمة 270° يتم تحويله إلى -90°).

4. إذا احتوت الكـائنات على حشو تعبئة؛ حدد حشوات لنقـل الحشـو. قم بإلغـاء تحدد الكـائنات إذا كنت تريد نقل الحشو لكن ليس الكـائنات.

5. انقر موافق، أو انقر نسخ لنقل نسخة من الكائنات.



الاتجاهات بالنسبة للمحور x

<u>نقل كائن باستخدام إحداثيات x و y</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. في لوحة التحويل أو لوحة التحكم، قم بإدخال قيم جديدة في أي من مربعات النص X أو Y، أو في كليهما.

لتغيير النقطة المرجعية، انقر المربع الأبيض على محدد النقطة المرجعية قبل أن تقوم بإدخال القيم.

<u>قم بنقل كائنات متعددة مرة واحدة</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. اختر كائن > تحويل > تحويل كل على حدى.
3. اضبط المسافة التي تريد أن تنقل الكائنات المحددة إليها في قسم النقل من الشاشة.
4. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقل الكائنات بتعيين المقادير، انقر موافق
- لنقل الكائنات عشوائياً، لكن ليس أكثر من مقادير معينة، حدد الخيار عشوائي. على سبيل المثال، إذا قمت برسم حائط حجري وتريد أن تظهر الحجارة مزاحة بعض الشيئ عن بعضها البعض بدلاً من المحاذاة الدقيقة، يمكنك تحديد خيار عشوائي. ثم انقر موافق.

لصق كائن بالنسبة لكائنات أخرى

1. حدد الكائن التي تريد لصقه.
2. اختر تحرير > نسخ أو تحرير > قص.
3. حدد الكائن الذي تريد اللصق أمامه أو خلفه.
4. اختر تحرير > لصق أمام أو تحرير > لصق خلف.

إذا قمت بلصق أكثر من كائن واحد ، فإن كل الكائنات الملصوقة تبدو أمام أو خلف العمل الفني المحدد. على أي حال، يبقى ترتيب الطلاء ضمن الكائنات الملصوقة كما هو.

لصق كائنات بين طبقات

يحدد خيار اللصق يتذكر الطبقات أين يتم لصق العمل الفني في هيكل الطبقة. بشكل افتراضي، يتذكر اللصق الطبقات في حالة إيقاف التشغيل، ويتم لصق العمل الفني في أي طبقة نشطة في لوحة الطبقات. عندما يكون خيار اللصق يتذكر الطبقات في حالة تشغيل، فإن العمل الفني يتم لصقه في الطبقة التي تم نسخه منها ، بغض النظر عن أي طبقة هي النشطة في لوحة الطبقات.

تقوم بضبط هذا الخيار بتحديد اللصق يتذكر الطبقات من قائمة لوحة الطبقات. تشير علامة التأشير إلى أن هذا الخيار في حالة تشغيل.

✓ قم بتشغيل اللصق يتذكر الطبقات إذا كنت تقوم بلصق عمل فني بين الوثائق وتريد أن تقوم بوضعه آلياً في طبقة لها نفس الاسم كالطبقة التي تم توليده منها. إذا كانت الوثيقة المستهدفة ليس بها طبقة بنفس الاسم، فإن Illustrator يقوم بإنشاء طبقة جديدة.

محاذاة وتوزيع الكائنات

أنـت تسـتخدم لوحـة المحـاذاة (نافـذة > المحـاذاة) وخيـارات المحـاذاة في لوحـة الـتحكم لمحـاذاة أو توزيـع كـائنـات محـددة علـى المحـور الـذي تحـدده. يمكنـك استخدام أي من حواف الكائن أو نقاط الربط كنقطة مرجعية.

يكون خيار المحاذاة مرئياً في لوحة التحكم عندما يكون هناك كائناً محدداً. إذا لم تظهر، اختر محاذاة من قائمة لوحة التحكم.

<u>محاذاة أو توزيع الكائنات</u>

1. حدد الكائنات التي تريد محاذاتها أو توزيعها. لمحاذاة نقطة ربط كائن، استخدم أداة التحديد المباشر وحدد نقطة الربط.

2. في لوحة المحاذاة أو لوحة التحكم، قم بعمل أي من الأمور التالية:

- للمحاذاة أو التوزيع بالنسبة للمربع المحيط الخاص بالكائنات المحددة، انقر الزر الخاص بالمحاذاة أو التوزيع الذي تريد.

- للمحاذاة أو التوزيع بالنسبة لأحد الكائنات المحددة، انقر ذلك الكائن مرة أخرى (إنك تحتاج لتبقي مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تقوم بالنقر هذه المرة). ثم انقر زر نوع المحاذاة أو التوزيع الذي تريد.

ملاحظة: لإيقاف المحاذاة والتوزيع بالنسبة لكائن ما، اختر إلغاء كائن مفتاحي من قائمة لوحة المحاذاة.

- لمحاذاة بالنسبة لمساحة قطع، قم بتعيين مساحة القطع التي تريد المحاذاة معها بتحديدها باستخدام أداة القطع. انقر زر محاذاة لمساحة القطع أو انقر قائمة المحاذاة واختر محاذاة لمساحة القطع. ثم انقر زر نوع المحاذاة الذي تريد.

- للمحاذاة بالنسبة للوح الرسم، انقر زر المحاذاة للوح الرسم أو انقر قائمة المحاذاة واختر محاذاة للوح الرسم. ثم انقر زر نوع المحاذاة الذي تريد.

✓ بشكل افتراضي، يحسب Illustrator المحاذاة والتوزيع بناءاً على مسارات الكائنات. على أي حال، عندما تعمل باستخدام الكائنات التي لها أسماك حدود

مختلفة، يمكنك استخدام حافة الحد لحساب المحاذاة والتوزيع كبديل. لعمل ذلك، قم بتحديد استخدام معاينة الحدود من قائمة لوحة المحاذاة.

<u>توزيع الكائنات بمقادير محددة</u>

يمكنك توزيع كائنات باستخدام مسافات دقيقة بين المسارات.

1. حدد الكائنات ليتم توزيعها.
2. في لوحة المحاذاة، قم بإدخال مقدار المسافة التي تظهر بين الكائنات في مربع مسافة التوزيع.

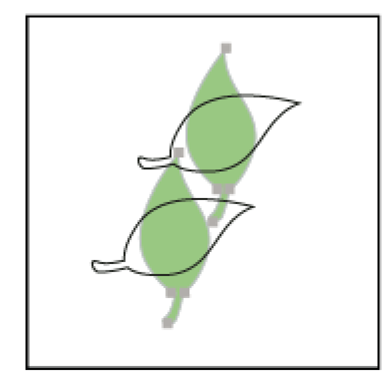
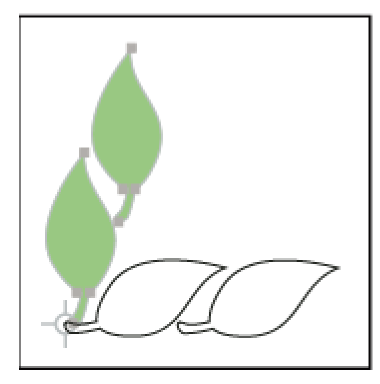
إذا كانت خيارات مسافات التوزيع غير معروضة، حدد إظهار الخيارات من قائمة اللوحة.

3. استخدم أداة التحديد لنقر مسار الكائن الذي تريد أن تتوزع الكائنات حوله. الكائن الذي تقوم بنقره سيبقى ثابتاً في موضعه.
4. انقر إما زر مسافة توزيع رأسي أو زر مسافة توزيع أفقي.

تدوير وانعكاس كائنات

تدوير الكائنات

تدوير كائن ما يديره حول نقطة ثابتة تقوم بتعيينها. النقطة المرجعية الافتراضية هي نقطة مركز الكائن. إذا كان لديك كائنات متعددة في تحديد، فإن الكائنات ستدور حول نقطة مرجعية واحدة، والتي هي نقطة مركز التحديد أو المربع المحيط بشكل افتراضي. لتدوير كل كائن حول نقطة مركزه، استخدم أمر تحويل كل.

نتائج أداة التدوير (يسار) بالمقارنة مع أمر تحويل كل (يمين)

<u>تدوير كائن باستخدام المربع المحيط</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. باستخدام أداة التحديد ، حرك المؤشر إلى خارج المربع المحيط وقرب مقبض المربع المحيط بحيث يتغير المؤشر إلى ، ثم اسحب.

<u>تدوير كائن باستخدام أداة التحويل الحر</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. حدد أداة التحويل الحر .
3. ضع المؤشر في أي مكان خارج المربع المحيط بحيث يتغير المؤشر إلى ، ثم اسحب.

<u>تدوير كائن باستخدام أداة التدوير</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. قم بتحديد أداة التدوير .
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتدوير الكائن حول نقطة مركزه، اسحب بحركة دائرية إلى أي مكان في نافذة الوثيقة.
- لتدوير الكائن حول نقطة مرجعية مختلفة، انقر مرة واحدة في أي مكان في نافذة الوثيقة لتعيد وضع النقطة المرجعية. ثم انقل المؤشر بعيداً عن النقطة المرجعية واسحب في حركة دائرية.

▪ لتدوير نسخة من الكائن بدلاً من الكائن نفسه، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً بعد أن تبدأ في السحب.

لتحكم أكثر دقة، اسحب أكثر بعداً عن النقطة المرجعية للكائن.

<u>تدوير كائن بزاوية معينة</u>

يمكنك التحكم في الزاوية المعينة للتدوير باستخدام أمر التدوير.

1. حدد كائن أو أكثر.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

▪ للتدوير حول نقطة المركز، اختر الكائن > تحويل > تدوير، أو قم بالنقر المزدوج على أداة التدوير.

▪ للدوران حول نقطة مرجعية مختلفة، حدد أداة التدوير. ثم انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على أين تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة.

3. قم بإدخال الزاوية من مربع نص الزاوية. قم بإدخال زاوية سابة لتدوير الكائن باتجاه عقارب الساعة؛ قم بإدخال زاوية موجبة لتدوير الكائن بعكس اتجاه الساعة.
4. إذا احتوت الكائنات على حشو تعبئة؛ حدد حشوات لتدوير الحشو. قم بإلغاء تحدد الكائنات إذا كنت تريد تدوير الحشو لكن ليس الكائنات.
5. انقر موافق، أو انقر نسخ لقياس نسخة من الكائنات.

✓ لوضع نسخ متعددة من الكائن في نمط دائري حول النقطة المرجعية، انقل النقطة المرجعية بعيداً عن مركز الكائن، انقر نسخ، ثم اختر بتكرار الكائن > تحويل > تحويل مرة أخرى.

<u>تدوير كائن باستخدام أداة التحويل</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

▪ لتدوير الكائن حول نقطة مركزه، قم بإدخال قيمة لخيار الزاوية في اللوحة.

- لتدوير الكائن حول نقطة مرجعية مختلفة، انقر المربع الأبيض على محدد مكان النقطة المرجعية في اللوحة، ثم إدخل قيمة لخيار الزاوية.

✓ يمكنك أيضاً استدعاء لوحة التحويل بنقر X، Y، W، أو H في لوحة التحكم.

<u>تدوير كائنات متعددة بشكل منفرد</u>

1. حدد الكائنات ليتم تدويرها.
2. اختر كائن > تحويل > تحويل كل على حدى.
3. قم بأي من التالي في قسم التدوير من الشاشة:

- انقر على أيقونة الزاوية أو اسحب خط الزاوية حول الأيقونة.
- في مربع نص الزاوية، قم بإدخال زاوية بين -360° و 360°.

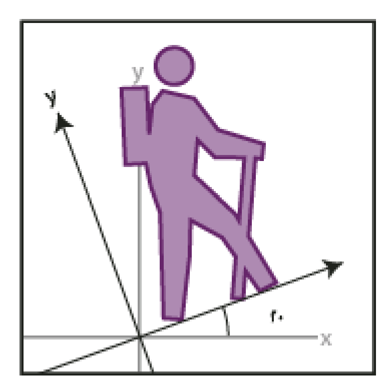
4. انقر موافق، أو انقر نسخ لتدوير نسخة من كل كائن.

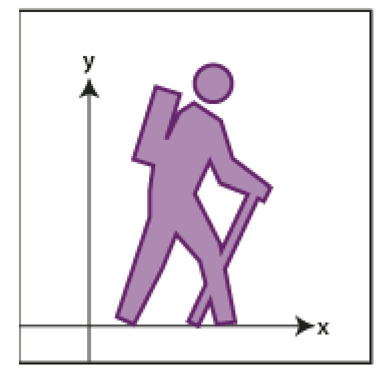
تدوير محاور x و y لوثيقة ما

بشكل افتراضي، تكون المحاور x و y موازية للجوانب الأفقية والرأسية لنافذة الوثيقة.

1. اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في حالة نظام التشغيل Mac OS).
2. تعيين زاوية في مربع نص الاحتفاظ بالزاوية. الزاوية الموجبة تدير المحاور بعكس اتجاه عقارب الساعة؛ الزاوية السالبة تدير المحاور باتجاه عقارب الساعة.

يفيد تدوير المحاور إذا كان عملك الفني يتكون من عناصر تم تدويرها بنفس الزاوية، مثل شعار ونص معروضين بزاوية 20°. بدلاً من تدوير كل عنصر تقوم بإضافته للشعار، يمكنك ببساطة تدوير المحور بمقدار 20°. كل شيء تقوم برسمه يتم إنشائه على محور جديد.





كائن محاذي للمحور الافتراضي (يسار) بالمقارنة بمحاذاة المحور المدار بمقدار 20° (يمين)

الكائنات التالية والعمليات لا تتأثر بالمحور الجديد:

- الكائنات الموجودة بالفعل
- التدوير والمزج
- الرسم باستخدام القلم الرصاص أو أداة التتبع الآلي.

عكس الكائنات

إن عكس الكائن يقلب الكائن على محور غير مرئي تقوم أنت بتحديده. يمكنك عكس كائنات باستخدام أداة التحويل الحر، أداة العكس، أو أمر الانعكاس.

✓ لإنشاء صورة معكوسة في مرآة لكائن ما، يمكنك النسخ أثناء العكس.

<u>عكس كائن باستخدام أداة التحويل الحر</u>

1. حدد الكائنات ليتم عكسها.
2. حدد أداة التحويل الحر .
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

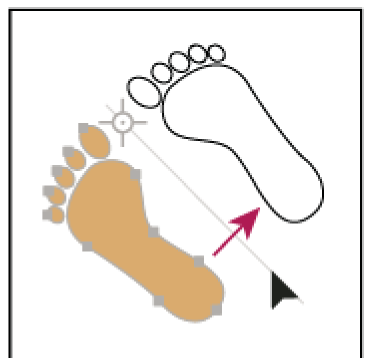
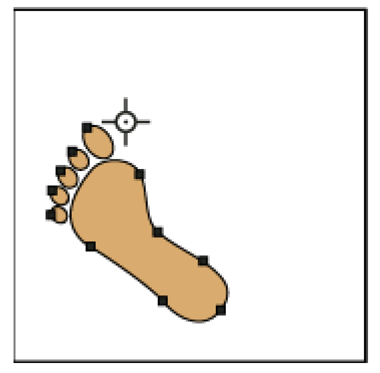
- اسحب أحد مقابض مربع التحديد إلى الحافة أو المقبض المقابل حتى يصبح الكائن بالمستوى المطلوب من الانعكاس.

- للحفاظ على تناسب الكائن، ابق مفتاح العالي مضغوطاً أثناء سحب مقبض زاوية إلى المقبض المقابل.

<u>عكس كائن باستخدام أداة الانعكاس</u>

1. قم بتحديد الكائن.
2. قم بتحديد أداة العكس .
3. لرسم محور غير مرئي تريد عكس الكائن عليه، انقر في أي مكان في نافذة الوثيقة لضبط نقطة واحدة من المحور. يتغير المؤشر إلى رأس سهم.
4. ضع المؤشر عند نقطة أخرى لتعرف المحور غير المرئي، وقم بأحد الأمور التالية:

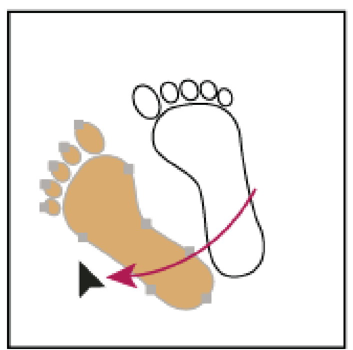
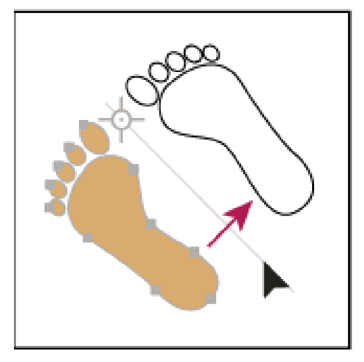
- انقر لضبط النقطة الثانية للمحور غير المرئي. عندما تنقر، فإن الكائن المحدد ينقلب على المحور المعرف.

انقر لضبط نقطة واحدة من المحور (يسار)، ثم انقر مرة أخرى لضبط النقطة الأخرى للمحور واعكس الكائن على المحور (يمين).

- لعكس نسخة من الكائن، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وانقر النقطة الثانية في المحور غير المرئي.
- اضبط محور الانعكاس بالسحب بدلاً من النقر. اسحب مع الضغط على مفتاح العالي لتحافظ على الزاوية بمضاعفات 45°. وأنت تسحب، فإن المحور غير المرئي للانعكاس يدور حول النقطة التي قمت بنقرها في الخطوة 3 وتظهر الحدود

الخارجية للكائن منعكسة. عندما يصبح الحد الخارجي في الموضع المرغوب، اترك زر الماوس.

سحب النقطة الثانية لمحور الانعكاس لتدوير المحور

لتحكم أكثر دقة، اسحب أكثر بعداً عن النقطة المرجعية للكائن.

<u>انعكاس بتعيين محور ما</u>

1. حدد الكائنات ليتم عكسها.

- لعكس كائن حول نقطة مركز الكائن، اختر الكائن > تحويل > انعكاس أو قم بالنقر المزدوج على أداة الانعكاس.
- لعكس كائن حول نقطة مرجعية مختلفة، قم بالنقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) في أي مكان من نافذة الوثيقة.

2. في شاشة الانعكاس، حدد المحور الذي سيتم انعكاس الكائن حوله. يمكنك عكس كائن على محور أفقي، رأسي، أو قطري.
3. إذا احتوى الكائن على حشوات وكنت ترغب في عكس الحشوات، حدد حشوات. (لعكس الحشوات فقط، قم بإلغاء تحديد كائنات.)
4. لمعاينة الانعكاس قبل أن تطبقه، حدد معاينة.
5. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لعكس الكائن، انقر موافق.
- لعكس نسخة من الكائن، انقر نسخة.

استخدام الطبقات

حول الطبقات

عند إنشاء عمل فني معقد، فإنه من الصعب تتبع كل العناصر في نافذة وثيقتك. تختفي العناصر الصغيرة تحت العناصر الأكبر، وتحديد العمل الفني يصبح صعباً. توفر الطبقات طريقة لإدارة كل العناصر التي يتكون منها عملك الفني. فكر في الطبقات على أنها مجلدات فارغة تحتوي على عمل فني. إذا قمت بإعادة ترتيب المجلدات، فإنك تقوم بتغيير ترتيب تراص العناصر في عملك الفني. يمكنك نقل العناصر بين المجلدات وإنشاء مجلدات فرعية ضمن المجلدات.

يمكن أن يكون هيكل الطبقات في وثيقتك بسيط او معقد حسب ما تريد أن يكون. بشكل افتراضي، كل العناصر يتم تنظيمها في طبقة أصل واحدة. على أي حال، يمكنك إنشاء طبقات جديدة ونقل العناصر إليها، أو نقل العناصر من طبقة إلى أخرى في أي وقت. توفر لوحة الطبقات طريقة سهلة لتحديد، إخفاء، تأمين، وتغيير خصائص مظهر العمل الفني. يمكنك حتى إنشاء طبقات قالب، والتي يمكنك استخدامها لتتبع العمل الفني، واستبدال الطبقات مع Photoshop.

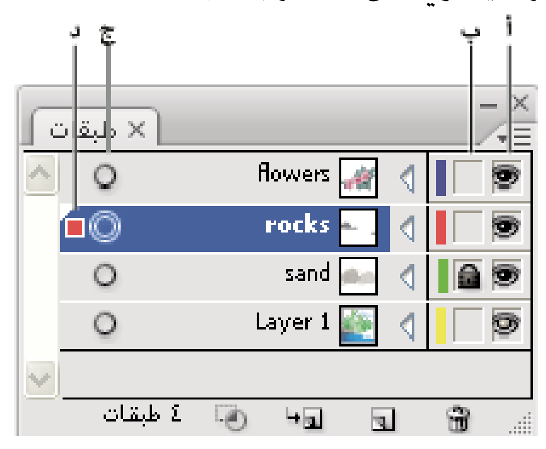
مقدمة عامة حول لوحة الطبقات

تستخدم لوحة الطبقات (نافذة > الطبقات) لتسرد، تنظم، وتحرر الكائنات في وثيقة ما. بشكل افتراضي، تحتوي كل وثيقة على طبقة واحدة، وكل كائن تقوم بإنشائه يتم سرده في تلك الطبقة. على أي حال، يمكنك إنشاء طبقات جديدة وتعيد ترتيب العناصر إلى أفضل ما يناسب احتياجاتك.

بشكل افتراضي، يعين Illustrator لون فريد (حتى تسعة ألوان) لكل طبقة في لوحة الطبقات. يعرض اللون بجوار اسم الطبقة في اللوحة. يعرض نفس اللون في نافذة التصميم في مربع محيط، مسار، نقاط ربط، ونقطة مركز للكائن المحدد.

يمكنك استخدام هذا اللون لتحدد مكان الطبقة المرادفة للطبقة في لوحة الطبقات بسرعة ويمكنك تغيير لون الطبقة لتناسب احتياجاتك.

عندما يكون هناك عنصر في لوحة الطبقات يحتوي على عناصر أخرى، يظهر مثلث على يسار اسم العنصر. انقر المثلث لإظهار أو إخفاء المحتويات. إذا لم يظهر المثلث، فإن العنصر لا يحتوي على عناصر إضافية.



لوحة الطبقات

أ. عامود الرؤية ب. عامود التحرير ج. عامود الوجهة د. عامود التحديد

توفر لوحة الطبقات أعمدة إلى يسار ويمين القوائم. انقر العامود لتتحكم في الخصائص التالية:

عامود الرؤية يشير ما إذا كانت العناصر في الطبقات مرئية أو مخفية (فضاء فارغ) ، أو ما إذا كانت هي طبقات قالب أو طبقات حدود خارجية .

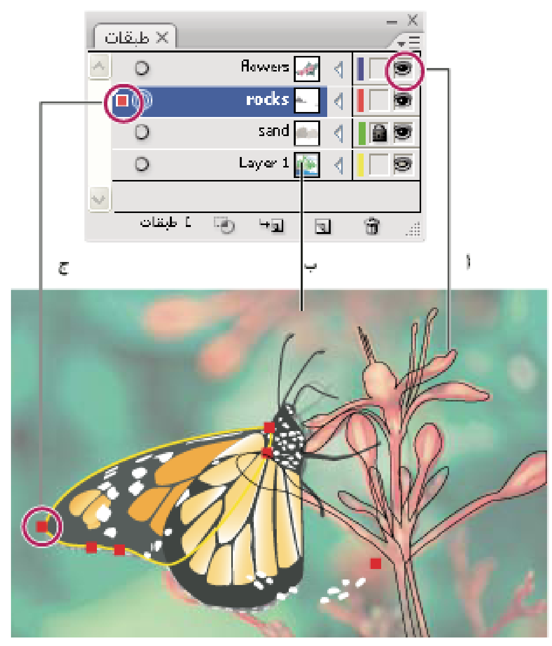
عامود التحرير يشير إلى ما إذا كانت العناصر مؤمنة أم غير مؤمنة. تشير أيقونة التأمين إلى أن العنصر مؤمن ولا يمكن تحريره؛ فضاء فارغ يشير إلى أن العنصر غير مؤمن ويمكن تحريره.

عامود الوجهة يشير إلى ما إذا كانت العناصر مستهدفة لتطبيق تأثيرات وخصائص التحرير في لوحة المظهر. عندما يظهر زر الوجهة على هيئة أيقونة حلقة

مزدوجة (إما ◎ أو ◉)، فإن ذلك العنصر مستهدف؛ وتشير أيقونة الحلقة المفردة إلى أن العنصر غير مستهدف.

عامود التحديد يشير إلى إذا ماكانت العناصر محددة أم لا. يظهر مربع اللون عندما يكون العنصر محدداً. إذا كان العنصر، مثل مجموعة أو طبقة، يحتوى على بعض الكائنات المحددة وكائنات أخرى غير محددة، فيظهر مربع لون أصغر بجوار العنصر الأصل. إذا كانت كل الكائنات ضمن الكائن الأصل محددة، فإن مربع لون التحديد تكون بنفس حجم العلامات التي تظهر بجوار الكائنات المحددة.

يمكنك استخدام لوحة الطبقات لعرض بعض العناصر على هيئة حدود خارجية كما تظهر في العمل الفني النهائي. يمكنك أيضاً إلغاء تنشيط الصور المرتبطة والكائنات النقطية لتسهل تحرير العمل الفني فوق الصورة. يكون ذلك مفيداً خاصة عند تتبع صورة نقطية.



عرض خيارات للعمل الفني ذو الطبقات

أ. كائن معروض في عرض الحدود الخارجية

ب. كائن نقطي ملغي التنشيط إلى 50٪

ج. كائن محدد معروض في عرض المعاينة

تغيير عرض لوحة الطبقات

1. اختر خيارات اللوحة من قائمة لوحة الطبقات.
2. حدد إظهار الطبقات فقط لإخفاء المسارات، وعناصر مجمعة في لوحة الطبقات.
3. لحجم الصف، حدد خياراً لتعين ارتفاع الصفوف. (لتعين حجم مخصص، قم بإدخال قيمة بين 12 و 100.)
4. للمصغرات، حدد تراكب من الطبقات، المجموعات، والكائنات التي ستعرض مصغرات معاينتها.

ملاحظة: قد يتسبب عرض المصغرات في لوحة الطبقات في بطء الأداء عندما تعمل باستخدام ملفات معقدة. قم بإيقاف تشغيل مصغرات الطبقة لتحسين الأداء.

ضبط خيارات الطبقة والطبقة الفرعية

1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- قم بالنقر المزدوج على اسم العنصر في لوحة الطبقات.
- انقر اسم العنصر واختر خيارات من أجل <اسم العنصر> من قائمة لوحة الطبقات.
- اختر طبقة جديدة أو طبقة فرعية من قائمة لوحة الطبقات.

2. قم بتعيين أي من الخيارات التالية:

الاسم يحدد اسم للعنصر كما يظهر في لوحة الطبقات.

اللون يحدد إعداد لون الطبقة. يمكنك إما اختيار لون من القائمة أو النقر المزدوج على حامل اللون لتحديد لون.

قالب يجعل الطبقة طبقة قالب.

تأمين يمنع التغييرات على العنصر.

إظهار يعرض كل العمل الفني المحتوى في الطبقة على لوح الرسم.

طباعة يجعل العمل الفني المحتوى في الطبقة يمكن طباعته.

معاينة يعرض العمل الفني المحتوى في الطبقة بألوان بدلاً من الحدود الخارجية.

خفوت الصور يقلل كثافة الصور المرتبطة والصور النقطية المحتواة في الطبقة إلى النسبة المحددة.

إنشاء طبقة جديدة

1. في لوحة الطبقات، انقر اسم الطبقة التي تريد أن تضيف فوقها (أو فيها) الطبقة الجديدة.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإضافة طبقة جديدة فوق الطبقة المحددة، انقر زر إنشاء طبقة جديدة في لوحة الطبقات.
- لإضافة طبقة جديدة فوق الطبقة المحددة، انقر زر إنشاء طبقة جديدة في لوحة الطبقات.

✓ لضبط خيارات عند إنشاء طبقة جديدة، اختر طبقة جديدة أو طبقة فرعية جديدة من قائمة لوحة الطبقات.

نقل كائن إلى طبقة مختلفة

1. قم بتحديد الكائن.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر اسم الطبقة المرغوبة في لوحة الطبقات. ثم اختر كائن > ترتيب > إرسال إلى الطبقة الحالية.
- اسحب مؤشر العمل المحدد ، الموجود على يمين الطبقة في لوحة الطبقات، إلى الطبقة التي تريد.

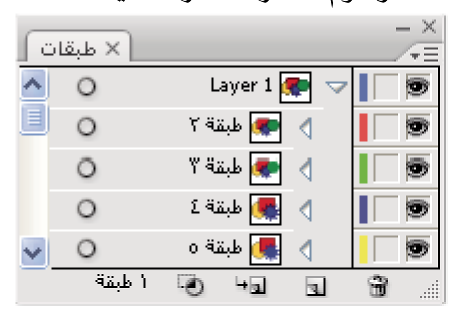
✓ يمكنك نقل كائنات أو طبقات إلى طبقة جديدة بتحديدهم واختيار تجميع في طبقة جديدة من قائمة لوحة الطبقات. ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مضغوطاً لتحدد عناصر غير متوالية، وابق مفتاح العالي مضغوطاً لتحدد عناصر متوالية.

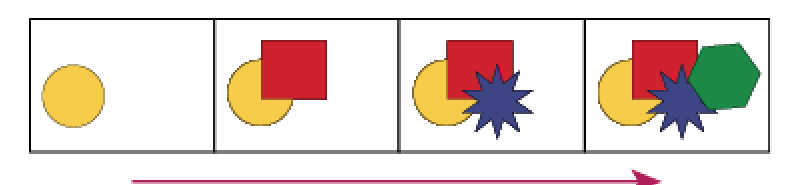
تحرير العناصر إلى طبقات منفصلة

يعيد أمر إطلاق إلى طبقات توزيع كل العناصر في طبقة ما إلى طبقات منفردة ويمكن بناء طبقات جديدة بناء على ترتيب تراص الكائن. يمكنك استخدام هذه الميزة لتحضير ملفات رسوم متحركة للويب.

1. في لوحة الطبقات، انقر اسم طبقة أو مجموعة.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإطلاق كل عنصر إلى طبقة جديدة، اختر إتاحة استخدام الطبقة (تتابع) من قائمة لوحة الطبقات.
- لإطلاق العناصر في طبقات ومضاعفة الكائنات لإنشاء تسلسل، اختر إتاحة استخدام الطبقة (بناء) من قائمة لوحة الطبقات. يظهر أعلى كائن في كل طبقة جديدة، ويظهر فقط أعلى كائن في أعلى طبقة. على سبيل المثال، اعتبر أن طبقة 1 تحتوي على دائرة (آخر كائن)، مربع، ومثلث (أعلى كائن). ينشئ هذا الأمر طبقات ثلاثة- واحدة بها دائرة، مربع، ومثلث؛ واحدة بها دائرة ومربع؛ وواحدة بها دائرة فقط. يفيد ذلك في إنشاء تسلسلات رسوم متحركة تراكمية.





ينشئ أمر إطلاق إلى طبقات (بناء) طبقات جديدة.

تجميع الطبقات والمجموعات

دمج وتسوية الطبقات يتماثلان في أنهما يتيحان لك تجميع الكائنات، المجموعات، والطبقات الفرعية في طبقة أو مجموعة واحدة. باستخدام الدمج، يمكنك تحديد أي العناصر تريد أن تقوم بتجميعها؛ باستخدام التسوية، فإن كل العناصر المرئية في العمل الفني يتم تجميعها في طبقة واحدة. باستخدام أي من الخيارين، فإن ترتيب تراص العمل الفني يبقى كما هو، لكن خصائص مستوى الطبقة الأخرى، مثل أقنعة القطع، لا يتم الحفاظ عليها.

- لدمج عناصر في طبقة أو مجموعة واحدة، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) مضغوطاً وانقر أسماء الطبقات أو المجموعات التي تريد دمجها. بدلاً من ذلك، ابق مفتاح العالي مضغوطاً لتحدد كل المسرود بين أسماء الطبقة أو المجموعة التي تنقرها. ثم حدد دمج المحدد من قائمة لوحة الطبقات. لاحظ أن العناصر سيتم دمجها في طبقة أو مجموعة التي قمت بتحديدها مؤخراً.

يمكن دمج الطبقات مع طبقات أخرى موجودة على نفس المستوى الهيكلي فقط في لوحة الطبقات. بالمثل، فإن الطبقات الفرعية تدمج فقط مع الطبقات الفرعية ضمن نفس الطبقة ونفس المستوى الهيكلي. لا يمكن دمج الكائنات مع الكائنات الأخرى.

- لتسوية الطبقات، انقر اسم الطبقة التي تريد تجميع العمل الفني فيها. ثم حدد تسوية العمل الفني من قائمة لوحة الطبقات.

تحديد مكان العنصر في لوحة الطبقات

عندما تحدد عنصر ما في نافذة وثيقتك، يمكنك تحديد مكان العنصر المرادف بسرعة في لوحة الطبقات باستخدام أمر تحديد موضع الكائن. يفيد هذا الأمر خاصة لتحديد موضع العناصر الطبقات المتقلصة.

1. حدد كائن في نافذة الوثيقة. إذا قمت بتحديد أكثر من كائن واحد، فإن الكائن الأعلى في ترتيب التراص سيتم تحديد موضعه.

2. اختر تعيين موضع الكائن من قائمة لوحة الطبقات. هذا الأمر يتغير إلى تحديد موضع الطبقة إذا كان خيار اللوحة إظهار الطبقات فقط محدداً.

تأمين إخفاء، وحذف الكائنات

تأمين وإلغاء تأمين الكائنات أو الطبقات

تأمين الكائنات يمنعك من تحديدها وتحريرها. يمكنك تأمين عدة مسارات، مجموعات، والطبقات الفرعية بسرعة بتأمين طبقتهم الأصلية.

- لتأمين كائنات، انقر زر عامود التحرير (إلى يمين أيقونة العين) في لوحة الطبقات للكائن أو الطبقة التي تريد تأمينها. اسحب عبر أزرار عامود تحرير لتؤمن عناصر متعددة. بدلاً من ذلك، حدد الكائنات التي تريد تأمينها، ثم اختر الكائن > تأمين > التحديد.

- لإلغاء تأمين كائنات، انقر أيقونة التأمين في لوحة الطبقات للكائن أو الطبقة التي تريد إلغاء تأمينها.

يمكنك أيضاً استخدام الأوامر التالية لتأمين وإلغاء تأمين الكائنات:

- لتأمين كل الكائنات التي تتداخل في مساحة الكائن المحدد وموجودة في نفس الطبقة، حدد الكائن، ثم اختر الكائن > تأمين > كل الأعمال الفني أعلاه.

- لتامين كل الطبقات الأخرى غير الطبقة التي تحتوي على العنصر أو المجموعة المحددة، اختر الكائن > تأمين > طبقات أخرى أو اختر تأمين الآخرين من قائمة لوحة الطبقات.

- لتامين كل الطبقات، حدد كل الطبقات في لوحة الطبقات، ثم اختر تأمين كل الطبقات من قائمة اللوحة.

- لإلغاء تأمين كل الكائنات في الوثيقة، اختر الكائن > إلغاء تأمين الكل.

- لإلغاء تأمين كل الكائنات ضمن مجموعة ما، حدد كائن غير مؤمن ومرئي ضمن المجموعة. ابق مفتاحي العالي+Alt (في Windows) أو مفتاحي العالي+ Option (في Mac OS) واختر الكائن > إلغاء تأمين الكل.
- إذا قمت بتأمين كل الطبقات، اختر إلغاء تأمين كل الطبقات من لوحة الطبقات لإلغاء تأمينهم.

ملاحظة: تعرض قوائم التأمين عندما تكون في صيغة العزل.

إخفاء أو إظهار كائنات أو طبقات

اختر من الطرق التالية:

- في لوحة الطبقات، انقر أيقونة العين المجاور للعنصر الذي تريد إخفائه. انقر مرة أخرى لتعيد عرض العنصر. إذا قمت بإخفاء طبقة أو مجموعة، فإن كل العناصر في الطبقة أو المجموعة تكون مخفية.
- اسحب عبر أيقونات عين متعددة لإخفاء عناصر متعددة.
- حدد كائن تريد إخفائه، واختر الكائن > إخفاء > التحديد.
- لإخفاء كل الكائنات فوق كائن ما في طبقة، حدد الكائن واختر الكائن > إخفاء > كل العمل الفني أعلاه.
- لإخفاء كل الطبقات غير المحددة، اختر إخفاء الآخرين من قائمة لوحة الطبقات، أو انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على أيقونة العين للطبقة التي تريد إظهارها. بدلاً من ذلك، لإخفاء كل الطبقات الأخرى غير الطبقة التي تحتوي على الكائن أو المجموعة المحددة، اختر الكائن > إخفاء > الطبقات الأخرى.
- لإظهار كل الكائنات، اختر الكائن > إظهار الكل. يتم عرض كل الكائنات التي كانت مخفية سابقاً. أي كائنات محددة سابقاً تكون محددة.
- لإظهار كل الطبقات والطبقات الفرعية، حدد إظهار كل الطبقات من قائمة لوحة الطبقات. الكائنات المخفية لا تعرض بهذا الأمر، فقط الكائنات المخفية.

- لإظهار كل الكائنات ضمن مجموعة ما، حدد كائن غير مؤمن ومرئي ضمن المجموعة. ابق مفتاحي العالي+Alt (في Windows) أو مفتاحي العالي+ Option (في Mac OS) واختر الكائن > إظهار الكل.

ملاحظة: تعرض قوائم إظهار الكل وإخفاء عندما تكون في صيغة العزل.

حذف كائنات

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد الكائنات ثم اضغط مفتاح المسح (في Windows) أو الحذف.
- حدد الكائنات ثم اختر تحرير > مسح أو تحرير > قص.
- حدد العناصر التي تريد حذفها في لوحة الطبقات، ثم انقر أيقونة الحذف

. بدلاً من ذلك، اسحب اسم العنصر في لوحة الطبقات إلى أيقونة اللوحة، أو اختر حذف "اسم الطبقة" من قائمة لوحة الطبقات.

إن حذف طبقة يحذف أيضاً كل العمل الفني الموجود في الطبقة. على سبيل المثال، إذا قمت بحذف طبقة تحتوي على طبقات فرعية، مجموعات، مسارات، ومجموعات قطع، كل تلك العناصر ستحذف مع الطبقة.

ملاحظة: يجب أن يكون للوثيقة طبقة واحدة على الأقل. إذا كان لوثيقة طبقة واحدة، فإن أيقونة الحذف وأمر الحذف غير متوفرة.

مضاعفة كائنات

مضاعفة كائنات بالسحب

1. حدد كائن أو أكثر.
2. حدد التحديد، التحديد المباشر، أو تحديد مجموعة.
3. اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على التحديد (لكن ليس مقبض المربع المحيط).

مضاعفة كائنات باستخدام لوحة الطبقات

يمكنك مضاعفة كائنات، مجموعات، وطبقات بأكملها بسرعة باستخدام لوحة الطبقات.

1. حدد العناصر التي تريد مضاعفته في لوحة الطبقات.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر مضاعفة "اسم الطبقة" من قائمة لوحة الطبقات.
- اسحب العنصر في لوحة الطبقات إلى زر الطبقة الجديدة في قاع اللوحة.
- ابدأ بسحب العنصر إلى الموضع الجديد في لوحة الطبقات، ثم ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً. اطلق زر الماوس عندما يكون المؤشر في الموضع الذي تريد أن تضع فيه العنصر المضاعف. إذا قمت بإطلاق زر الماوس عندما يكون المؤشر يشير إلى طبقة أو مجموعة، فإن العنصر المضاعف يتم إضافته إلى قمة الطبقة أو المجموعة. إذا قمت بإطلاق زر الماوس عندما يكون المؤشر بين عنصرين، وسيتم إضافة العنصر المضاعف ستتم إضافته إلى الموضع المحدد.

مضاعفة تحديدات باستخدام السحب والإلقاء

يمكنك استخدام الحافظة لنقل التحديدات بين ملف Illustrator وبرامج Adobe الأخرى بما في ذلك Adobe Photoshop، Adobe GoLive، و Adobe InDesign. تكون الحافظة مفيدة بإدراج مسارات لأن المسارات يتم نسخها إلى الحافظة على هيئة توصيفات بلغة PostScript. العمل الفني الذي ينسخ إلى الحافظة يتم لصقه بتنسيق PICT في معظم التطبيقات. على أي حال، فإن بعض التطبيقات تأخذ الإصدار PDF (مثل InDesign) أو إصدار AICB. يحافظ PDF على الشفافية؛ ويتيح لك AICB تعيين ما إذا كنت تريد الحفاظ على المظهر العام أو نسخ التحديد على هيئة مجموعة من المسارات (والتي يمكن أن يكون مفيداً في Photoshop).

لتعيين تفضيلات النسخ، اختر تحرير > تفضيلات > معالجة الملف والحافظة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > معالجة الملف والحافظة (في Mac OS). حدد PDF، AICB، أو كلاهما. إذاقمت بتحديد AICB، حدد الحفاظ على المسارات لتتجاهل أي شفافية في العمل الفني المنسوخ أو الحفاظ على المظهر والطباعة الفوقية لتسوية أي شفافية، والحفاظ على مظهر العمل الفني المنسوخ، ويحافظ على الكائنات المطبوعة فوقياً.

اسحب وألقي العمل الفني في وثيقة Photoshop

1. قم بتحديد العمل الفني الذي تريد نسخه.
2. افتح وثيقة Photoshop والتي فيها تريد نسخ التحديد.
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لنسخ العمل الفني في Photoshop على هيئة صور نقطية، اسحب التحديد باتجاه نافذة Photoshop، ثم عندما يظهر حد خارجي أسود، قم بترك زر الماوس. لوضع التحديد في مركز صورة Photoshop، ابق مفتاح العالي قبل سحب التحديد. بشكل افتراضي، فإن الكائنات يتم نسخها على هيئة صور نقطية إلى الطبقة النشطة.
- لنسخ عمل فني متجه في Photoshop على هيئة مسارات، ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS)، واسحب التحديد إلى وثيقة Photoshop. عندما تقوم بإطلاق زر الماوس، يصبح التحديد مسار Photoshop.

اسحب وألقي العمل الفني من Photoshop في Illustrator

1. افتح وثيقة Photoshop والتي منها تريد النسخ.
2. قم بتحديد العمل الفني الذي تريد نسخه.
3. حدد أداة التحريك واسحب التحديد من Photoshop إلى ملف Illustrator.

سحب وإلقاء عمل فني في سطح المكتب (في Mac OS فقط)

1. قم بتحديد العمل الفني الذي تريد نسخه.
2. اسحب التحديد إلى سطح المكتب.

يتم نسخ التحديدات إلى سطح المكتب مثل قطع الصورة، والتي يمكن أن تسحب وتلقى في الوثيقة المطلوبة. يتم تحويل قطعات الصور إلى تنسيق PICT عندما تسحب إلى سطح المكتب.

إعادة تشكيل الكائنات

يمكنك تعديل حجم أو شكل كائن في Adobe Illustrator باستخدام الأدوات والأوامر، أو بتطبيق مرشحات، تأثيرات، وأقنعة. يمكنك أيضاً بسهولة إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد.

تحويل الكائنات

التحويل

التحويل يتضمن نقل، تدوير، انعكاس، قياس، وإمالة الكائنات. يمكنك تحويل كائنات باستخدام لوحة التحويل، أوامر الكائن > التحويل، والأدوات المخصصة. يمكنك أيضاً تنفيذ أنواع عديدة من التحويلات بسحب المربع المحيط بتحديد.

بعض الأحيان قد ترغب في تكرار نفس التحويل عدة مرات، خاصة عندما تقوم بنسخ الكائنات. يتيح لك أمر التحويل مرة أخرى في قائمة الكائن تكرار عملية نقل، قياس، تدوير، إنعكاس، أو إمالة بعدد المرات التي تريد، حتى تقوم بعملية تحويل أخرى.

- ✓ استخدم لوحة المعلومات لعرض الأبعاد الحالية وموضع تحديدك وأنت تقوم بنقله.

نظرة عامة على لوحة التحويل

تعرض لوحة التحويل (نافذة > تحويل) معلومات عن المكان، الحجم والاتجاه لكائن محدد أو أكثر. بكتابة قيم جديدة، يمكنك تعديل الكائنات المحددة، حشوات تعبئتهم، أو كلاهما. يمكنك أيضاً تغيير نقطة التحويل المرجعية وتأمين تناسب الكائن.

كل القيم في اللوحة تشير إلى المربعات المحيطة للكائنات ما عدا قيم X و Y، واللتان تشيران إلى النقطة المرجعية المحددة.

ملاحظة: محدد مكان النقطة المرجعية في لوحة التحويل يحدد نقطة الكائن المرجعية فقط عندما تقوم بتحويل الكائن بتغيير القيم في اللوحة. الطرق الأخرى للتحويل (مثل استخدام أداة القياس) استخدم نقطة مركز الكائن أو محدد مكان النقطة كنقطة مرجعية.



لوحة التحويل

أ. محدد مكان النقطة المرجعية ب. قائمة اللوحة ج. أيقونة حفظ التناسب

تحويل حشوات كائن

عند نقل، تدوير، إنعكاس، قياس، أو إمالة كائن معبأ بحشو، يمكنك تحويل الكائن فقط، الحشو فقط، أو كلاً من الكائن والحشو. بمجرد أن تقوم بتحويل حشو تعبئة كائن، فإن كل الحشوات التي تقوم بتطبيقها على ذلك الكائن يتم تحويلها بنفس الطريقة.

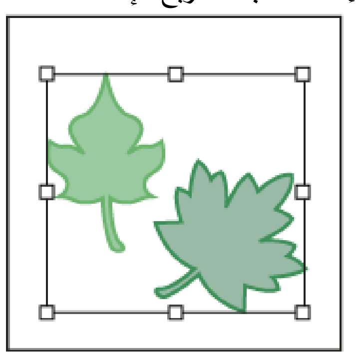
- لتعيين كيفية تحويل الحشوات كما تريد عند استخدام لوحة التحويل، حدد خيار من قائمة اللوحة: تحويل الكائن فقط، تحويل الحشو فقط، أو تحويل كليهما.
- لتعيين كيف تريد تحويل الحشوات عند استخدام أمر تحويل، اضبط خيارات الكائنات والحشوات في الشاشة المرادفة. على سبيل المثال، حدد الحشوات وألغي تحديد الكائنات إذا كنت تريد تحويل الحشو لكن ليس الكائن.

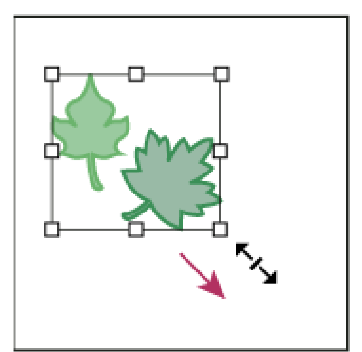
- لتحويل الحشوات وليس الكائنات عند استخدام أداة التحويل، ابق مفتاح التيلدا (~) مع السحب. تظهر حدود الكائن ليتم تحويلها، لكن عندما تترك زر الماوس، فإن الحدود تنجذب رجوعاً إلى إعدادهم الأصلي، تاركةً الحشو محولاً فقط.
- لمنع الحشوات من التحويل عند استخدام أدوات التحويل، اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في Windows) أو llustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS) وقم بإلغاء تحديد تحويل بلاطات الحشو.
- لإرجاع حشو تعبئة الكائن إلى حالته الأصلية، قم بتعبئة الكائن بلون صلب، ثم أعد تحديد الحشو المرغوب.

التحويل باستخدام المربع المحيط

عندما تقوم بتحديد كائن أو أكثر باستخدام أداة التحديد، يعرض مربع محيط حولهم. استخدم المربع المحيط لتنقل، تدير، تضاعف، وتقيس كائنات بسهولة بسحب الكائن أو مقبض (أحد المربعات الفارغة الموجودة على المربع المحيط).

- لإخفاء المربع المحيط، اختر عرض > إخفاء مربع الإحاطة
- لإظهار المربع المحيط، اختر عرض > إظهار المربع المحيط.
- لتعيد ضبط اتجاه المربع المحيط بعد أن قمت بتدويره، اختر الكائن > تحويل > إعادة ضبط مربع الإحاطة





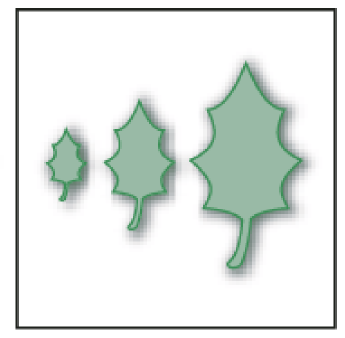
كائنات محددة قبل (يسار) بالمقارنة ببعد (يمين) القياس باستخدام المربع المحيط

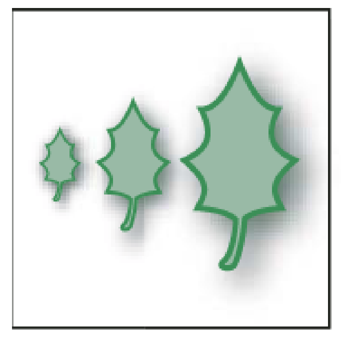
قياس، إمالة، وتشويه الكائنات

قياس الكائنات

يكبر القياس الكائن أويصغره أفقياً (على المحور X) ، رأسيا (على المحور Y)، أو كليهما. يقاس الكائن بالنسبة للنقطة المرجعية التي تتباين بناءاً على طريقة القياس التي تختارها. يمكنك تغيير النقطة المرجعية لمعظم طرق القياس، ويمكنك أيضاً تأمين تناسب الكائن.

افتراضياً، لا يتم قياس الحدود والتأثيرات مع الكائنات. لقياس الحدود والتأثيرات، اختر تحرير > تفضيلات > عامة (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > عامة (في Mac OS)، وحدد قياس الحدود والتأثيرات. إذا كنت تريد أن تختار ما إذا كنت تقيس الحدود والتأثيرات على أساس كل حالة على حدى، استخدم لوحة التحويل، أو أمر القياس لقياس الكائنات.





يقيس خيار قياس الحدود والتأثيرات الكائن، تأثير الظل المسقط، والحد (يسار)؛ يتم قياس الكائن فقط عندما يكون هذا الخيار في حالة إيقاف (يمين).

<u>قياس كائنات باستخدام أداة القياس</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. قم بتحديد أداة القياس .
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لقياس بالتناسب مع نقطة مركز الكائن، اسحب في أي مكان من نافذة الوثيقة حتى يصبح الكائن بالحجم المرغوب.

- للقياس بالتناسب مع نقطة مرجعية مختلفة ، انقر حيث تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة، انقل المؤشر بعيداً عن النقطة المرجعية، ثم اسحب حتى يصبح الكائن بالحجم المرغوب.
- للحفاظ على تناسبات الكائن وهو يقاس، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تسحب قطرياً.
- لقياس الكائن على محور واحد، ابق مفتاح العالي وأنت تسحب رأسياً أو أفقياً.

✓ لتحكم أدق على القياس، إبدأ السحب بالقرب من النقطية المرجعية.

<u>قياس الكائنات باستخدام المربع المحيط</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. حدد أداة التحديد أو أداة التحويل الحر .
3. اسحب مقبض المربع المحيط حتى يصبح الكائن بالحجم المرغوب.

تقاس الكائنات بالنسبة للمقبض المقابل من المربع المحيط.

4. قم بأي من الأمور التالية لتتحكم في سلوك القياس:

- للحفاظ على تناسبات الكائن، ابق مفتاح العالي مضغوطاً وأنت تسحب.
- لقياس كائن بالتناسب مع نقطة مركز الكائن، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تسحب.

<u>قياس الكائنات إلى طول وعرض محددان</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. في لوحة التحويل، قم بإدخال قيمة جديدة في مربع العرض (W) أو الطول (H)، أو كليهما.

يمكنك عمل أي من الأمور التالية قبل أن تقوم بإدخال قيمة لتتحكم في أسلوب القياس:

- للحفاظ على تناسب الكائن، انقر زر حفظ التناسب .

▪ لتغيير النقطة المرجعية للقياس، انقر المربع الأبيض الموجود في محدد مكان النقطة المرجعية .

▪ لقياس المسارات المحدودة وأي تأثير مرتبط بالحجم مع الكائن، حدد قياس الحدود والتأثيرات من قائمة اللوحة.

✓ يمكنك أيضاً الحفاظ على التناسبات بإدخال قيمة في مربع W أو H، ثم بالضغط على مفتاح **Ctrl** (في Windows) أو مفتاح **Command** (في Mac OS) وأنت تضغط على مفتاح الإدخال.

<u>قياس الكائنات بنسبة معينة</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

▪ للقياس من المركز، اختر الكائن > تحويل > قياس أو قم بالنقر المزدوج على أداة القياس .

▪ للقياس بالتناسب مع نقطة مرجعية مختلفة، حدد أداة القياس وانقر مع الضغط على مفتاح **Alt** (في Windows) أو مفتاح **Option** (في Mac OS) حيث تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة.

3. في شاشة القياس، قم بعمل أحد الأمور التالية:

▪ للحفاظ على تناسبات الكائن وهو يقاس، حدد موحد، وقم بإدخال نسبة في مربع نص القياس.

▪ لقياس الطول والعرض بشكل مستقل، حدد غير موحد، وقم بإدخال نسب في مربعات نص الأفقي والرأسي.

ترتبط معاملات القياس بالنقطة المرجعية ويمكن أن تكون سالبة أو موجبة.

4. لقياس المسارات المحدودة وأي تأثير مرتبط بالحجم مع الكائن، حدد قياس الحدود والتأثيرات.
5. إذا احتوت الكائنات على حشو تعبئة، حدد حشوات لقياس الحشو. قم بإلغاء تحديد الكائنات إذا كنت تريد قياس الحشو لكن ليس الكائنات.

6. انقر موافق، أو انقر نسخ لقياس نسخة من الكائنات.

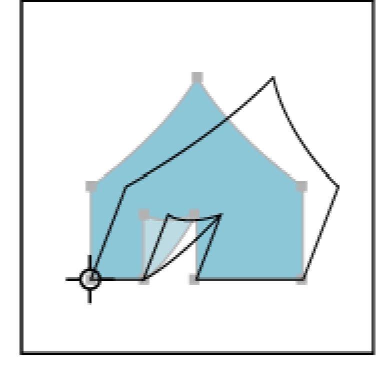
<u>قياس كائنات متعددة</u>

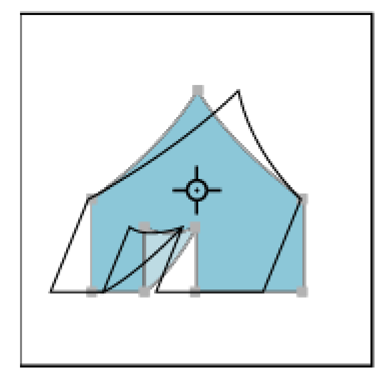
1. حدد الكائنات.
2. اختر كائن > تحويل > تحويل كل على حدى.
3. اضبط نسب القياس الأفقي والرأسي في قسم القياس من الشاشة.
4. لتغيير النقطة المرجعية للقياس، انقر المربع الأبيض الموجود في محدد مكان النقطة المرجعية .
5. انقر موافق، أو انقر نسخ لقياس نسخة من كل كائن.

إمالة كائنات

إمالة الكائن تحرف، أو تشوه الكائن على المحور الأفقي أو الرأسي، أو بزاوية معينة بالنسبة لمحور معين. تنحرف الكائنات بالنسبة للنقطة المرجعية والتي يمكن أن تتباين طبقاً لطريقة الإمالة التي تختارها ويمكن أن تتغير لمعظم طرق الإمالة. يمكنك تأمين بعد واحد من الكائن وأنت تقوم بإمالته، ويمكنك إمالة كائن أو كائنات متعددة في وقت واحد.

✓ تفيد الإمالة في إنشاء ظلال تغشية.





إمالة بالنسبة للمركز (يسار) بالمقارنة مع الإمالة بالنسبة لنقطة مرجعية معرفة من قبل المستخدم (يمين)

إمالة كائنات باستخدام أداة الإمالة

1. حدد كائن أو أكثر.
2. قم بتحديد أداة الإمالة .
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإمالة بالنسبة لمركز الكائن، اسحب في أي مكان من نافذة الوثيقة.
- لإمالة بالنسبة لنقطة مرجعية مختلفة ، انقر حيث تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة، انقل المؤشر بعيداً عن النقطة المرجعية، ثم اسحب حتى يصبح الكائن بالميل المرغوب.
- لإمالة الكائن على محوره الرأسي، اسحب في أي مكان في نافذة الوثيقة في اتجاه من أعلى إلى أسفل. لقصر الكائن على عرضه الأصلي، ابق مفتاح العالي مضغوطاً.
- لإمالة الكائن على محوره الأفقي، اسحب في أي مكان في نافذة الوثيقة في اتجاه من اليسار إلى اليمين. لقصر الكائن على طوله الأصلي، ابق مفتاح العالي مضغوطاً.

إمالة كائنات باستخدام أمر الإمالة

1. حدد كائن أو أكثر.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإمالة من المركز، اختر الكائن > تحويل > القص أو قم بالنقر المزدوج على أداة الإمالة.
- للإمالة بالتناسب مع نقطة مرجعية مختلفة، حدد أداة الإمالة وانقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) حيث تريد أن تكون النقطة المرجعية في نافذة الوثيقة.

3. في شاشة الإمالة، قم بإدخال زاوية من -359 إلى 359. زاوية الإمالة تكون بالمقدار المطبق على الكائن باتجاه عقارب الساعة بالتناسب مع خط متعامد على محور الإمالة.

4. حدد المحور الذي تريد أن تميل الكائن عليه.

إذا اخترت محور بزاوية، قم بإدخال قيمة بين -359 و359، بالنسبة للمحور الأفقي.

5. إذا احتوت الكائنات على حشو تعبئة؛ حدد حشوات لنقل الحشو. قم بإلغاء تحدد الكائنات إذا كنت تريد نقل الحشو لكن ليس الكائنات.

6. انقر موافق، أو انقر نسخ لإمالة نسخة من الكائنات.

<u>إمالة كائنات باستخدام أداة التحويل الحر</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. حدد أداة التحويل الحر .
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإمالة الكائن على المحور الرأسي، إبدأ سحب المقبض الأوسط الأيسر أو الأوسط الأيمن للمربع المحيط، ثم ابق مفاتيح Ctrl+Alt (في Windows) أو مفاتيح Option+Command (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تسحب لأعلى أو لأسفل. لقصر الكائن على عرضه الأصلي، ابق مفتاح العالي مضغوطاً.
- لإمالة الكائن على المحور الأفقي، إبدأ سحب المقبض الأوسط الأسفل أو الأوسط الأعلى للمربع المحيط، ثم ابق مفاتيح Ctrl+Alt (في Windows) أو مفاتيح Option+Command (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تسحب لليمين أو لليسار. لقصر الكائن على طوله الأصلي، ابق مفتاح العالي مضغوطاً.

<u>إمالة الكائنات باستخدام لوحة التحويل</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. في لوحة التحويل، قم بإدخال قيمة في مربع نص الإمالة.

لتغيير النقطة المرجعية، انقر المربع الأبيض على محدد النقطة المرجعية قبل أن تقوم بإدخال القيمة.

✓ يمكنك أيضاً استدعاء لوحة التحويل بنقر X، Y، W، أو H في لوحة التحكم.

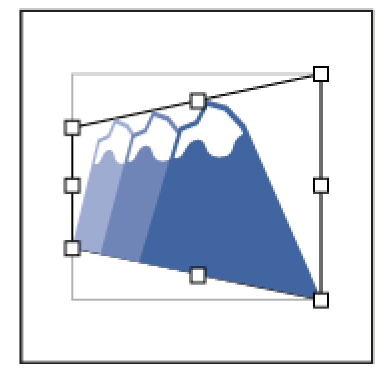
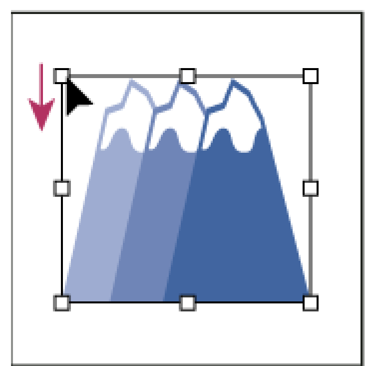
تشوية الكائنات

يمكنك تشويه الكائنات باستخدام أداة التحويل الحر أو أداة التسييل. استخدم أداة التحويل الحر عندما تريد التشويه الحر؛ استخدم أداة التسييل إذا كنت تريد أن تستفيد من تشويهات إعداد مسبق معين مثل الدوامات، الحفر، أو التجاعيد.

<u>تشويه كائنات باستخدام أداة التحويل الحر</u>

1. حدد كائن أو أكثر.
2. حدد أداة التحويل الحر .
3. ابدأ في سحب مقبض زاوية على المربع المحيط (وليس المقبض الجانبي)، ثم قم بأحد الأمور التالية:

- ابق مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) حتى يصبح التحديد بالمستوى المرغوب للتشويه.
- ابق مفاتيح العالي+Alt+Ctrl (في Windows) أو مفاتيح العالي+Option+Command(في Mac OS) مضغوطة لتشويه المنظور.

التشوية في المنظور

<u>تشويه الكائنات باستخدام أداة التسييل</u>

لا يمكنك استخدام أدوات التسييل على الملفات المرتبطة أو الكائنات التي تحتوي على نص، رسومات، أو رموز.

1. حدد أداة تسييل، وانقر أو اسحب الكائنات التي تريد تشويهها.

2. (اختيـاري) لعـزل التشـويه علـى كائنـات معينـة، حـدد الكائنـات قبـل أن تستخدم الأداة.

3. (اختيـاري) لتغـيير حجـم مؤشـر الأداة وضـبط خيـارات الأداة الأخـرى، قـم بالنقر المزدوج على أداة التسييل وقم بتعيين ما يلي:

العرض والطول يتحكم في حجم مؤشر الأداة.

زاوية يتحكم في اتجاه مؤشر الأداة.

الكثافة يحدد معدل تغيير التشويه. القيم الأعلى تساوي تغييرات أسرع.

استخدام قلم الضغط يستخدم المدخل من لوحة أو قلم بدلاً من قيمة الكثافة. إذا لم يكن لديك لوحة حساسة للضغط ملحقة، فإن هذا الخيار يكون غير نشط.

التعقيد (أدوات التقوقع، التبلر، والتجاعيد) يحدد مدى قرب نتائج فرشاة معينة تتوزع على الحد الخارجي للكائن. هذا مقسم بتجاور ضيق باستخدام قيمة التفصيل.

التفصيل يحدد المسافة بين النقاط الناتجة على الحدود الخارجية للكائن (كلما ارتفعت قيم نقاط المسافة كلما تقاربت لبعضها).

التبسيط (أدوات الالتفاف، الدوامة، التجعيد، والانتفاخ) تحدد مدى التخفيض الذي تريده للنقاط الزائدة التي لا تؤثر بقدر كبير على المظهر العام الشكل.

معدل الدوامة (أداة الدوامة فقط) يحدد المعدل المطبق به الدوامة. قم بإدخال قيمة بين -180° و 180°. القيم السالبة تدور بالكائنات باتجاه عقارب الساعة والقيم الموجبة تدور بعكس اتجاه عقارب الساعة. يدور الكائن أسرع بالقيم القريبة إلى إما –180° أو 180°. للتدوير ببطء، قم بتعيين معدل قريب إلى 0°.

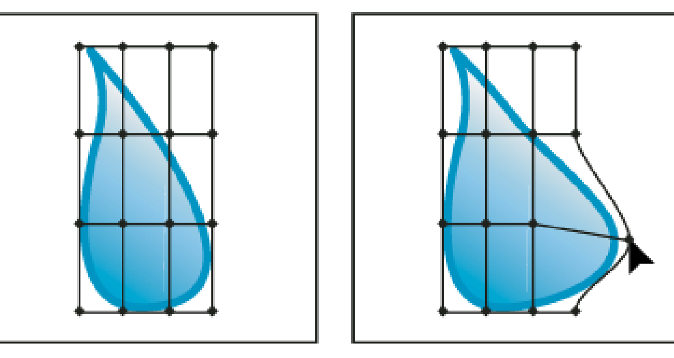
أفقياً ورأسياً (أداة التجاعيد فقط) يحدد مدى بعد نقاط التحكم عن بعضها.

الفرشاة تؤثر على نقاط الربط، الفرشاة تؤثر على مقابض الشد للداخل، أو الفرشاة تؤثر على مقابض الشد للخارج (أدوات التقوقع، التبلر، التجعيد) يتيح لفرشاة الأدات أن تقوم بتغييرات على تلك الخصائص.

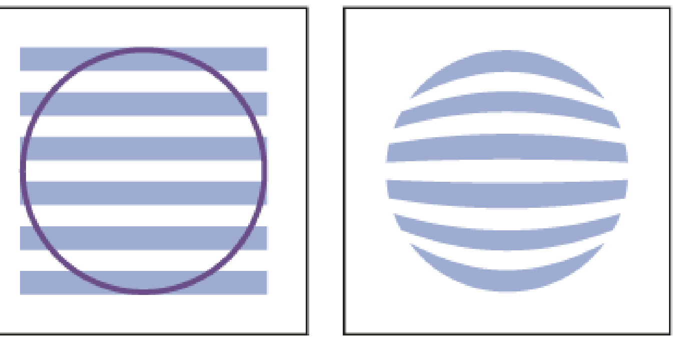
إعادة التشكيل باستخدام المظاريف

حول المظاريف

المظاريف هي كائنات تشوه أو تعيد تشكيل الكائنات المحددة. يمكنك عمل مظروف من كائن على لوح رسمك، أو يمكنك استخدام شكل التفاف سابق الإعداد أو شبكة على هيئة مظروف. يمكنك استخدام المظاريف على أي كائن ما عدا الرسوم التخطيطية، الأدلة، أو الكائنات المرتبطة.



مظروف شبكة



مظروف منشأ من كائن آخر

تسرد لوحة الطبقات المظاريف على هيئة <مظروف>. بمجرد قيامك بتطبيق مظروف، يمكنك الاستمرار في تحرير الكائنات الأصلية. يمكنك أيضاً تحرير، حذف، أو تمديد مظروف في أي وقت. يمكنك تحرير شكل مظروف أو الكائن المطبق عليه المظروف، لكن ليس كلاهما في نفس الوقت.

تشويه كائنات باستخدام مظروف

1. حدد كائن أو أكثر.
2. إنشاءالمظروف باستخدام أحد الطرق التالية:

- لتستخدم شكل التفاف سابق الاعداد من أجل المظروف، اختر الكائن > تشوية مظروف > عمل بالالتفاف. في شاشة خيارات الالتفاف، حدد نمط التفاف واضبط الخيارات.
- لضبط شبكة مستطيلة من أجل المظروف، اختر الكائن >تشوية مظروف> عمل بالشبكة. في شاشة شبكة المظروف، اضبط عدد الصفوف والأعمدة.
- لتستخدم كائن كشكل للمظروف، تأكد من أن الكائن موجود في أعلى ترتيب التراص للكائن المحدد. إذا لم يكن كذلك، فقم باستخدام لوحة الطبقات أو أمر الترتيب لتنقله لأعلى، وقم بإعادة تحديد كل الكائنات. ثم اختر الكائن > تشويه المظروف > عمل بالكائن الأعلى.

3. قم بإعادة تشكيل المظروف عن طريق تنفيذ أي من الخيارات التالية:

- اسحب أي نقطة ربط على المظروف باستخدام أداة التحديد المباشر أو الشبكة.
- لحذف نقاط الربط على الشبكة، حدد نقطة ربط بأي من أدوات التحديد المباشر أو الشبكة، ثم اضغط حذف.
- لإضافة نقاط على الشبكة، انقر على الشبكة باستخدام أداة الشبكة.

✓ لتطبيق حد أو تعبئة على مظروف، استخدم لوحة المظهر.

تحرير محتويات المظروف

1. حدد المظروف وقم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر زر تحرير المحتويات في لوحة التحكم.
- اختر الكائن > تشويه المظروف > تحرير المحتويات.

ملاحظة: إذا كان المظروف يتكون من مسارات مجموعة، انقر المثلث الموجود على يسار مدخل <المظروف> في لوحة الطبقات لعرض واستهداف المسار الذي تريد تحريره.

2. قم بتحريره كما ترغب.

ملاحظة: عندما تقوم بتعديل محتويات مظروف، فإن المظروف يزاح ليعيد مركزة النتائج بالمحتوى الأصلي.

3. لارجاع الكائن إلى حالة تطبيق المظروف، قم بأحد الأمور التالية:

- انقر زر تحرير المظروف في لوحة التحكم.
- اختر الكائن > تشويه المظروف > تحرير المظروف.

إعادة ضبط مظروف

1. حدد المظروف.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإعادة ضبط أو الانتقال إلى نمط التفاف سابق الإعداد، اختر نمط التفاف جديد وضبط خيارات في لوحة التحكم. إذا رغبت، انقر زر خيارات المظروف لفتح الشاشة وضبط المزيد من الخيارات.
- لإعادة ضبط أو الانتقال إلى مظروف شبكة، اختر الكائن > تشويه المظروف > إعادة ضبط بالشبكة. قم بتعيين عدد الصفوف والأعمدة للشبكة. حدد الحفاظ على شكل المظروف لإبقاء شكل الالتفاف بدون أن يتأثر.

إزالة مظروف

يمكنك إزالة مظاريف إما بإطلاقهم أو تمديدهم. ينشئ إطلاق كائنات مظروف كائنين مستقلين: الكائنات في حالتها الأصلية وشكل المظروف. إن تمديد كائن مظروف يزيل المظروف، لكنه يحافظ على شكله المشوه.

- لإطلاق مظروف، حدد المظروف، واختر الكائن > تشويه مظروف > إطلاق.

- لتمديد مظروف، حدد المظروف، واختر الكائن > تشويه مظروف > تمدد.

خيارات المظروف

تحدد خيارات المظروف كيفية تشويه الرسم ليلائم المظروف. لضبط خيارات المظروف، حدد كائن المظروف وانقر زر خيارات المظروف في لوحة التحكم، أو اختر الكائن > تشويه المظروف > خيارات المظروف.

صقل الحواف ينعم النقطيات عند تشويهها باستخدام مظروف. إلغاء تحديد الصقل يمكن أن يقلل الوقت المستغرق لتشويه النقطيات.

الاحتفاظ بالشكل باستخدام يحدد كيفية الحفاظ على شكلها عند تشويهه بمظاريف غير مستطيلة. حدد قناع القطع لتستخدم قناع قطع على التنقيط، أو شفافية لتطبيق قناة ألفا على التنقيط.

دقة يحدد مدى دقة ملائمة الكائن لقالب المظروف. زيادة نسبة الدقة يمكن أن تضيف المزيد من النقاط على المسارات المشوهة ويزيد من الوقت المتخذ لتشويه الكائنات.

تشويه مظهر يشوه خصائص المظهر (مثل التأثيرات المطبقة على أنماط الرسوم) على شكل الكائن.

تشويه تدرجات خطية يشوه التدرجات الخطية مع شكل الكائن.

تشويه تعبئات الحشو يشوه الحشوات مع شكل الكائن.

ملاحظة: إذا قمت بتمدد المظروف مع تحديد خيار تشويه، فإن خاصية المنظور يتم تمديدها بشكل مستقل.

كائنات مركبة

طرق لتراكب الكائنات

يمكنك تركيب كائنات موجهة لإنشاء أشكال بطرق مختلفة في Illustrator. المسارات الناتجة أو الأشكال تختلف طبقاً على الطريقة التي تستخدمها لتركيب المسارات.

تأثيرات مستكشف المسارات

تتيح لك تأثيرات مستكشف المسارات تركيب كائنات متعددة باستخدام قالب تفاعل من عشرة. ليس كالأشكال المركبة، فلا يمكنك تحرير التفاعل بين الكائنات عندما تستخدم تأثير مستكشف المسارات.

أشكال مركبة

تتيح لك الأشكال المركبة تركيب كائنات متعددة وتعيين كيف تريد أن يتفاعل كل كائن مع الكائنات الأخرى. تكون الأشكال المركبة أكثر مرونة من المسارات المركبة لأنها توفر أربعة أنواع من التفاعلات: إضافة، استقطاع، تقاطع، واستثناء. بالإضافة إلى أن الكائنات التي أسفلها لا تتغير، يمكنك تحديد كل كائن ضمن شكل مركب لتحريره أو تغيير صيغة تفاعلها.

مسارات مركبة

تتيح لك المسارات المركبة أن تستخدم كائن لقطع أو خرق في كائن آخر. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء شكل فطيرة دونت من دائرتين متداخلتين. بمجرد أن تقوم بإنشاء مسار مركب، فإن المسارات تعمل كما لو كانت كائنات مجموعة. يمكنك تحديد ومعالجة الكائنات بشكل مستقل باستخدام أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة؛ أو يمكنك تحديد وتحرير المسار المركب.

نظرة عامة على لوحة مستكشف المسار

تستخدم لوحة مستكشف المسارات (نافذة > مستكشف المسارات) لتركيب الكائنات إلى أشكال جديدة.

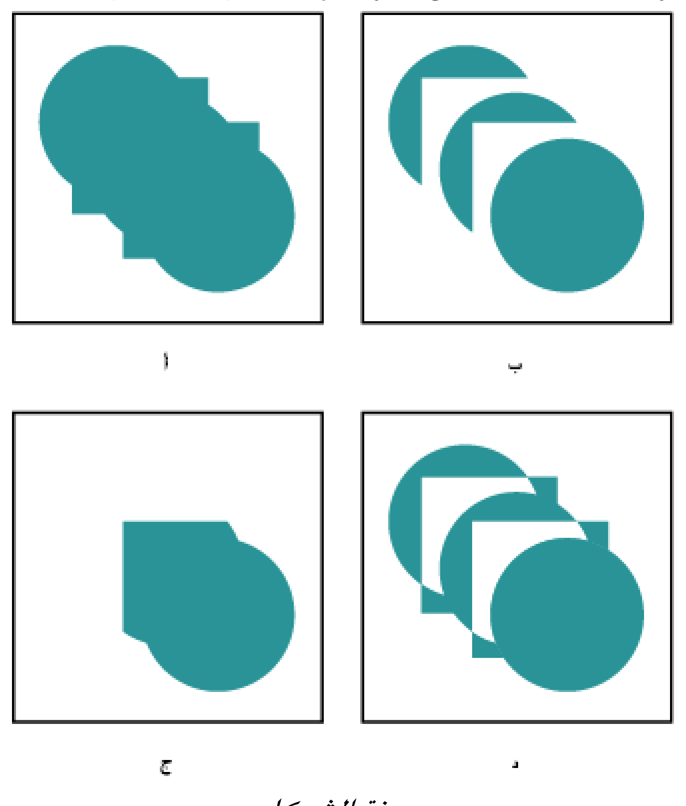
الصف الأعلى من الأزرار، تسمى صيغ الشكل، تتيح لك التحكم في التفاعل بين مكونات الشكل المركب. يمكنك الاختيار من خيارات صيغ الشكل التالية:

إضافة إلى مساحة الشكل يضيف مساحة المكون إلى الهندسة السفلية.

استقطاع من مساحة الشكل يستقطع مساحة المكون من الهندسة السفلية.

تقاطع مساحات الأشكال يستخدم مساحة المكونات لقطع الهندسة السفلية كما يفعل القناع.

استثناء مساحات الأشكال المتداخلة يستخدم مساحة المكون لعكس الهندسة السفلية، لتحويل المناطق المعبئة إلى فجوات والعكس بالعكس.



صيغة الشكل

أ. كل المكونات في صيغة إضافة ب. صيغة استقطاع مطبقة على مربعات ج. صيغة تقاطع مطبقة على مربعات د. صيغة استثناء مطبقة على مربعات

الصف الأسفل في اللوحة، يسمى تأثيرات مستكشف المسارات، تتيح لك إنشاء تراكبات شكل عند أول نقرة.

خيارات مستكشف المسارات

يمكنك ضبط خيارات مستكشف المسارات من قائمة لوحة مستكشف المسارات أو بالنقر المزدوج على تأثير مستكشف المسارات في لوحة المظهر.

الدقة تؤثر في مدى دقة حسابات مرشحات مستكشف المسارات على مسار كائن. كلما زادت دقة الحسابات، كلما زادت دقة الرسم وكلما زاد الوقت المتطلب لتوليد المسار الناتج.

إزالة النقاط المتكررة إزالة النقاط غير الضرورية وأنت تنقر زر مستكشف المسارات.

سيزيل التقسيم والتخطيط العمل الفني غير المطلي يحذف أي كائنات غير معبئة في العمل الفني المحدد وأنت تنقر زر التقسيم أو الحد الخارجي.

تطبيق تأثير مستكشف المسارات

تتيح لك تأثيرات مستكشف المسارات إنشاء أشكال جديدة من الكائنات المتداخلة. يمكنك تطبيق تأثيرات مستكشف المسارات باستخدام قائمة التأثيرات أو لوحة مستكشف المسارات.

- يمكن تطبيق تأثيرات مستكشف المسارات في قائمة التأثيرات على مجموعات، طبقات، وكائنات النص. بعد أن تقوم بتطبيق التأثيرات، مازال يمكنك تحرير الكائنات الأصلية. يمكنك أيضاً استخدام لوحة المظهر لتعديل أو إزالة التأثير.
- يمكن تطبيق تأثيرات مستكشف المسارات في لوحة مستكشف المسارات على أي تراكب من الكائنات، المجموعات، والطبقات. يتم إنشاء تراكب الشكل النهائي عندما تقوم بنقر زر مستكشف المسارات؛ بعد ذلك، لا يمكنك تحرير

الكائنات الأصلية. إذا نتج عن التأثيرات كائنات متعددة، فإنها تجمع مع بعضها آلياً.

تطبيق تأثير مستكشف المسارات باستخدام قائمة التأثيرات

1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- قم بتجميع الكائنات التي تريد استخدامها مع بعضها، وحدد المجموعة.
- انقل الكائنات التي تريد استخدامها في طبقة مستقلة، واستهدف الطبقة.

2. اختر التأثير > مستكشف المسارات واختر تأثير لمستكشف المسارات.

✓ لتقوم بتطبيق نفس تأثير مستكشف المسارات مرة أخرى بسرعة، اختر التأثير > تطبيق [التأثير].

تطبيق تأثير مستكشف المسارات باستخدام لوحة مستكشف المسارات

1. حدد الكائنات التي تريد تطبيق التأثير عليها.

لتطبق تأثير مستكشف المسارات على مجموعة أو طبقة، استهدف المجموعة أو الطبقة.

2. في لوحة مستكشف المسارات، انقر زر مستكشف المسارات (في الصف الأسفل)، أو انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على زر صيغة شكل (في الصف الأعلى).

ملخص تأثيرات مستكشف المسارات

إضافة يتتبع الحد الخارجي لكل الكائنات كما لو كانوا كائن واحد، ممزوج. يأخذ الشكل الناتج خصائص الطلاء للكائن الأعلى.

تقاطع يتتبع الحد الخارجي لمنطقة متداخلة من كل الكائنات.

استثناء يتتبع المساحات غير المتداخلة من الكائنات، ويصنع المساحات المتداخلة شفافة. حيث عندما يتقاطع عدد زوجي من الكائنات، فإن التداخل يصبح شفاف. حيث عندما يتقاطع عدد فردي من الكائنات، فإن التداخل يصبح معبئ.

استقطاع يستقطع الكائنات الأمامية من الكائنات الخلفية. يمكنك استخدام هذا الأمر لحذف مساحات من التصميم بضبط ترتيب التراص.

تراجع سلبي يستقطع الكائنات الموجودة في الخلف من الكائن الموجود في المقدمة. يمكنك استخدام هذا الأمر لحذف مساحات من التصميم بضبط ترتيب التراص.

تقسيم يفصل قطعة من العمل الفني إلى أوجه مكون معبئة (الوجه هو مساحة لا تقسم بمقطع خط).

ملاحظة: عندما تستخدم زر التقسيم في لوحة مستكشف المسار، يمكنك استخدام أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة لمعالجة الأوجه الناتجة بشكل مستقل عن بعضها البعض. يمكنك أيضاً أن تختار أن تقوم بحذف أو الاحتفاظ بكائنات غير معبئة عند تطبيق أمر التقسيم.

قطع يزيل جزء من الكائن المعبئ الذي يكون مخفياً. إنه يزيل أي حدود ولا يمزج الكائنات ذات نفس اللون.

دمج يزيل جزء من الكائن المعبئ الذي يكون مخفياً. إنه يزيل أي حدود ويدمج أي كائنات مجاورة أو متداخلة معبئة بنفس اللون.

قطع يقسم العمل الفني إلى أوجه مكونة معبئة، ثم يحذف كل أجزاء العمل الفني التي تقع خاج محيط الكائن الأعلى. كما يزيل أي حدود.

مخطط يقسم كائن إلى مقاطع الخط المكونة، أو الحواف. هذا الأمر يفيد في تجهيز العمل الفني الذي يحتاج ملائمة لكائنات الطباعة الفوقية.

ملاحظة: عندما تستخدم زر الحدود الخارجية في لوحة مستكشف المسار، يمكنك استخدام أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة لمعالجة كل حافة بشكل مستقل عن بعضها البعض. يمكنك أيضاً أن تختار أن تقوم بحذف أو الاحتفاظ بكائنات غير معبئة عند تطبيق أمر الحد الخارجي.

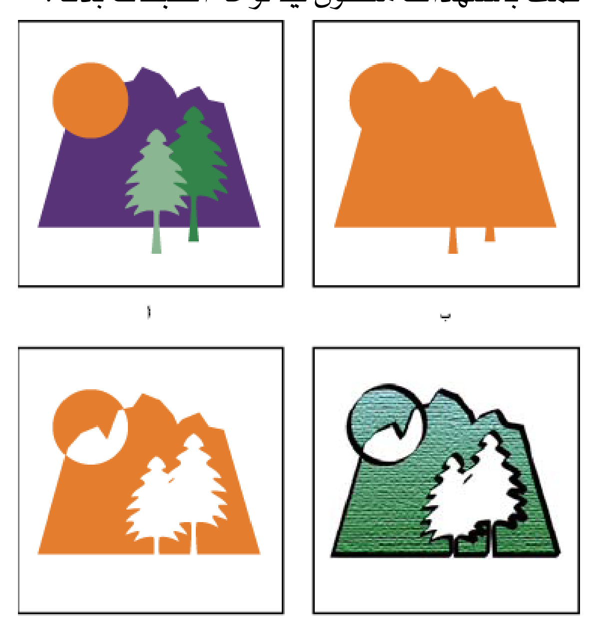
حول الأشكال المركبة

الشكل المركب هو رسم يمكن تحريره مكون من كائنين أو أكثر، كل منها له صيغة شكل. الأشكال المركبة تسهل إنشاء أشكال معقدة لأنه يمكنك

معالجة بدقة صيغة الشكل، ترتيب التراص، الشكل، المكان، ومظهر كل مسار متضمن.

الأشكال المركبة تعمل ككائنات مجموعة وتظهر كعناصر <شكل مكون> في لوحة الطبقات. يمكنك استخدام لوحة الطبقات لتظهر، تحدد، وتعالج محتويات شكل مركب - على سبيل المثال، لتغيير ترتيب تراص مكوناته. يمكنك أيضاً استخدام أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة لتحديد مكونات شكل مركب.

عندما تقوم بإنشاء شكل مركب، فإنه يأخذ خصائص الطلاء والشفافية الخاصين بالمكون، الأعلى في صيغة الإضافة، التقاطع، أو الاستثناء. بالتسلسل، يمكنك تغيير خصائص الطلاء، النمط، أو الشفافية للشكل المكون. يسهل Illustrator هذه العملية باستهداف الشكل المركب بأكمله آلياً عندما تحدد أي جزء منه، إلا إذا قمت باستهداف مكون في لوحة الطبقات بدقة.



العمل بالأشكال المركبة

أ. الكائنات الأصلية ب. شكل مركب تم إنشائه ج. صيغ الشكل المنفردة مطبقة على كل مكون د. نمط مطبق على شكل مركب بأكمله

العمل بالأشكال المركبة

إنشاء شكل مركب هو عملية ذات جزئين. أولاً، تقوم بإنشاء شكل مركب فيه تكون كل المكونات لها نفس صيغة الشكل. ثم، تقوم بتعيين صيغ الشكل على المكونات حتى تحصل على التركيب المرغوب من مساحات الشكل.

إنشاء شكل مركب

1. حدد كل الكائنات التي تريد أن تكون جزء من الشكل المركب.

يمكنك تضمين مسارات، مسارات مركبة، مجموعات، أشكال مركبة أخرى، مزجات، نص، مظروفات، والتفافات في شكل مركب. أي مسارات مفتوحة تقوم بتحديدها يتم إغلاقها آلياً.

2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- في لوحة مستكشف المسارات، انقر زر صيغ الشكل. كل مكون من الشكل المركب يتم تعيين صيغة الشكل التي تحددها له.
- حدد عمل شكل مركبة من قائمة لوحة مستكشف المسارات. كل مكون من الشكل المركب يتم تعيين صيغة الإضافة بشكل افتراضي.

3. قم بتغيير صيغة شكل أي مكون بتحديده باستخدام أداة التحديد المباشر أو لوحة الطبقات والنقر على زرصيغة شكل.

لاحظ أنك تحتاج لتغيير صيغة المكون الأخير، لأن صيغته لا تناسب الشكل المركب.

✓ لتقوية الأداء الأقصى، قم بإنشاء أشكال معقدة مركبة بتداخل أشكال مركبة أخرى (احتواء حتى 10 مكونات لكل واحد) بدلاً من استخدام العديد من المكونات المنفردة.

تعديل شكل مركب

1. استخدم أداة التحديد المباشرة أو لوحة الطبقات لتحديد مكونات منفردة لشكل مركب.

2. ابحث عن زر صيغة إبراز الشكل في لوحة مستكشف المسارات لتعرف أي حالة يتم تطبيقها حالياً على مكون محدد.

ملاحظة: إذا قمت بتحديد مكونين أو أكثر التي تستخدم صيغ مختلفة، تظهر علامة استفهام على أزرار صيغ الشكل.

3. في لوحة مستكشف المسارات، انقر زر صيغة الشكل.

اطلاق وتمديد شكل مركب

إطلاق شكل مركب يفصله إلى كائنات مستقله. يحافظ تمديد الشكل المركب على شكل الكائن المركب، لكن لا يعود بإمكانك تحديد المكونات المنفردة.

1. حدد الشكل المركب باستخدام أداة التحديد أو لوحة الطبقات.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر تمدد في لوحة مستكشف المسارات.
- اختر تمدد شكل مركب من قائمة لوحة مستكشف المسارات.

يتم تحويل الشكل المركب إلى عنصر <مسار> أو <مسار مركب> في لوحة الطبقات، طبقاً لصيغة الشكل التي يستخدمها.

- اختر إطلاق شكل مركب من قائمة لوحة مستكشف المسارات.

نقل أشكال مركبة بين Illustrator و Photoshop

إن طبقات الشكل ومسارات قطع الطبقة (قناع متجه) في Adobe Photoshop هي أنواع من الأشكال المركبة. يمكنك إدراج طبقات شكل ومسارات طبقة قطع إلى Illustrator كأشكال مركبة لمعالجتهم. بالإضافة إلى، أنه يمكنك تصدير أشكال مركبة إلى Photoshop. تذكر ما يلي عند استخدام أشكال مركبة مع Photoshop:

- يتم تصدير الأشكال المركبة التي تكون في المستوى الأعلى من هيكل الطبقة فقط إلى Photoshop كطبقات شكل.
- شكل مركب مطلي بحد يستخدم وصلة بدلاً من دائرة، أو بسمك غير صحيح النقاط، يتم تنقيطه عند تصديره إلى تنسيق ملفات PDF.

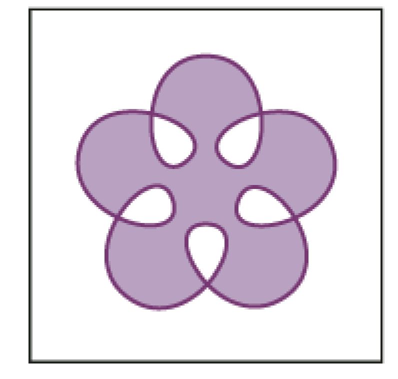
تطبيق قوانين التعبئة على مسارات مركبة

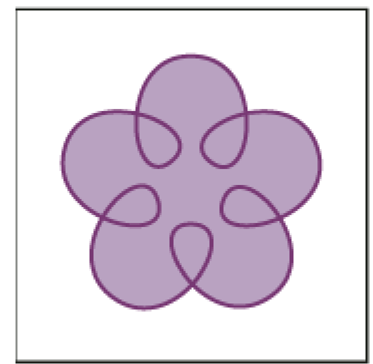
يمكنك تعيين إما أن يكون المسار المركب مسار تعرج غير صفري أو أن يكون مسار زوجي-فردي.

قاعدة تعبئة متعرجة غير صفرية يستخدم معادلات رياضية لتحديد إذا ما كانت النقطة خارج أو داخل شكل ما. يستخدم **Illustrator** قاعدة تعرج غير صفري كقانون افتراضي.

قاعدة تعبئة زوجي-فردي يستخدم معادلات رياضية لتحديد إذا ما كانت النقطة خارج أو داخل شكل ما. هذه القاعدة يمكن توقع نتائجها لأن كل منطقة أخرى ضمن مسار مركب زوجي-فردي هي فراغ، بغض النظر عن اتجاه المسار. بعض التطبيقات، مثل Adobe Photoshop، تستخدم قاعدة الزوجي-فردي بشكل افتراضي، بحيث ستستخدم المسارات المركبة المدرجة من تلك التطبيقات قاعدة الزوجي -فردي.

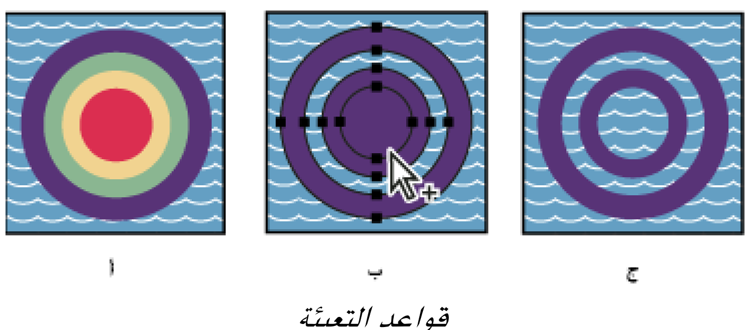
المسارات ذاتية التقاطع هي مسارت تتقاطع مع نفسها. يمكنك أن تختار أن تصنع تلك المسارات إما بتعرج غير صفري أو زوجي-فردي، حسب كيف تريدهم أن يبدو.





مسار ذاتي التقاطع مع استخدام قاعدة التعرج غير الصفري (يسار) بالمقارنة مع استخدام قاعدة الزوجي-فردي (يمين)

عندما تقوم بإنشاء مسار مركب غير صفري التعرج، يمكنك تعيين ما إذا كنت تريد أن تظهر المسارات بفراغات أو معبئة بنقر زر انعكاس اتجاه المسار في لوحة الخصائص.



قواعد التعبئة

أ. أربعة مسارات دائرية ب. مسارات دائرية محددة، محولة إلى مسار مركب ج. عكس اتجاه المسار مطبق على المسار الداخلي

<u>تغيير قاعدة التعبئة لمسار مركب</u>

1. حدد المسار المركب باستخدام أداة التحديد أو لوحة الطبقات.
2. في لوحة الخصائص، انقر زر استخدم قاعدة التعبئة غير صفرية التعرج أو زر استخدم قاعدة تعبئة زوجي-فردي .

<u>تغيير المسار المركب ككل إلى مساحة معبئة</u>

1. تأكد من أن المسار المركب يستخدم قاعدة تعبئة غير صفرية التعرج.
2. باستخدام أداة التحديد المباشر، حدد جزء من المسار المركب ليتم عكسه. لا تحدد المسار المركب بأكمله.
3. في لوحة الخصائص، انقر زر إيقاف عكس اتجاه المسار أو زر تشغيل عكس اتجاه المسار .

قص وتقسيم الكائنات

طرق لقص، تقسيم، وقطع الكائنات

يوفر Illustrator الطرق التالية لقص، تقسيم، وقطع الكائنات:

أمر تقسيم الكائنات أسفل يعمل مثل قاطعة الكعك أو الإستنسل، باستخدام كائن محدد لقص الكائنات الأخرى، متجاهلاً التحديد الأصلي. لتستخدم هذا الأمر، اختر الكائن > مسار > تقسيم الكائنات أسفل.

زر قص مسار عند نقطة ربط يقص المسار عند نقطة الربط وتصبح نقطة الربط نقطتي ربط مع وجود واحدة فوق الأخرى. للوصول إلى هذا الزر، حدد نقطة ربط أو أكثر باستخدام أداة التحديد المباشر وحدد مكان الزر في لوحة التحكم.

أداة السكين يقص الكائن على مسار حر ترسمه باستخدام الأداة، مقسماً الكائنات إلى أوجهها المكونة المعبئة (الوجه هو مساحة لا يمكن تقسيمها بمقطع خط).

أداة المقص يفصل مسار، إطار رسوم، أو إطار نص فارغ عند أي نقطة ربط أو على أي مقطع.

أمر انقسام إلى شبكة يتيح لك تقسيم كائن أو أكثر إلى كائنات مستطيلة متعددة مرتبة في صفوف وأعمدة. يمكنك تغيير الطول، العرض، حجم الفجوة بين الأعمدة والصفوف بدقة، وتقوم بإنشاء أدلة لتخطيط العمل الفني بسرعة. لتستخدم هذا الأمر، اختر الكائن > مسار > تقسيم إلى شبكة.

المسارات المركبة والأشكال المركبة تتيح لك استخدام كائن لقص فجوة في كائن آخر.

تأثيرات مستكشف المسارات يوفر طرق مختلفة لتقسيم وقطع الكائنات المتداخلة.

أقنعة القطع تتيح لك استخدام كائن لإخفاء أجزاء من كائنات أخرى.

قطع كائنات باستخدام أمر تقسيم كائنات أسفل

1. حدد الكائن الذي تريد استخدامه كفراغ بين الصفوف والأعمدة، وضعه حيث تريد أن يتداخل مع الكائنات ليقصها.
2. اختر الكائن > مسار > تقسيم الكائنات أسفل.

قص الكائنات باستخدام أداة السكين

1. قم بتحديد أداة السكين .
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لقص مسار منحني، اسحب المؤشر فوق الكائن.
- لقص المسار المستقيم، ابق مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) مضغوطاً وأنت تنقر على لوح الرسم باستخدام أداة السكينن ثم اسحب.

تقسيم كائن إلى شبكة

1. قم بتحديد الكائن.

إذا قمت بتحديد أكثر من كائن، فإن الشبكة الناتجة من الكائنات تستخدم خصائص المظهر الخاصة بأعلى كائن.

2. اختر الكائن > مسار > انقسام إلى الشبكة.
3. قم بإدخال عدد الصفوف والأعمدة التي تريد.
4. (اختياري) قم بأحد الأمور التالية:

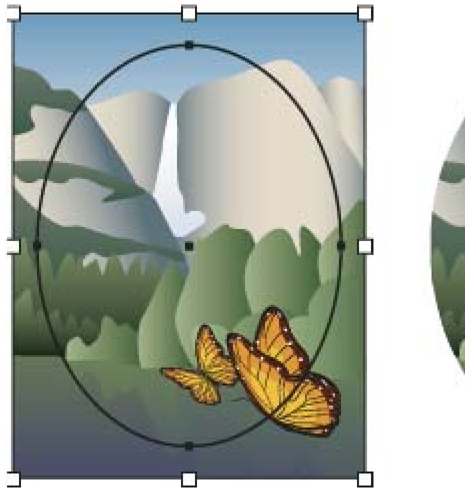
- لضبط حجم كل صف وعامود، قم بإدخال قيم للطول والعرض.
- لضبط مقدار المسافة التي تفصل بين الصفوف وبعضها وبين الأعمدة وبعضها، قم بإدخال قيم للعرض الفاصل.
- لتغيير أبعاد شبكة الكائنات بأكملها، قم بإدخال قيم للإجمالي.
- لإضافة أدلة علي حواف الصف والعامود، حدد إضافة أدلة.

5. انقر موافق.

أقنعة القطع

حول أقنعة القطع

إن قناع القطع هو كائن يقنع شكله عمل فني آخر بحيث تكون المساحات التي تقع ضمن الشكل فقط هي المرئية- بتأثير، قطع العمل الفني إلى شكل القناع. إن قناع القطع والكائنات المقنعة تسمى مجموعة القطع وتعلم بخط منقط في لوحة الطبقات. يمكنك عمل مجموعة قطع من تحديد كائنين أو أكثر من كل الكائنات في مجموعة أو طبقة.




قبل التقنيع (يسار) بالمقارنة مع بعد التقنيع (يمين)

تطبق الإرشادات التالية لإنشاء أقنعة قطع:

- الكائنات التي يمكنك تقنيعها يتم نقلها إلى مجموعة قناع القطع في لوحة الطبقات إذا لم تكن موجودة داخلها بالفعل.
- يمكن أن تكون الكائنات المتجهة فقط أقنعة قطع؛ على أي حال، أي عمل فني يمكن تقنيعه.
- إذا استخدمت طبقة أو مجموعة لإنشاء قناع قطع، فإن الكائن الأول في الطبقة أو المجموعة يقنع كل شيئ في مجموعة جزئية من الطبقة أو المجموعة.

- بغض النظر عن خصائصه السابقة، فإن قناع القطع يتغير إلى كائن بدون تعبئة أو حد.

✓ لإنشاء قناع شبه شفاف، استخدم لوحة الشفافية لإنشاء قناع عتامة.

إخفاء أجزاء من الكائنات باستخدام قناع القطع

1. قم بإنشاء الكائن الذي تريد استخدامه كقناع.

يسمى هذا الكائن **مسار القطع**. فقط الكائنات المتجهة يمكن أن تكون مسارات قطع.

2. انقل مسار القطع فوق الكائنات التي تريد أن تقنعها بترتيب التراص.
3. حدد مسار القطع والكائنات التي تريد تقنيعها.
4. اختر الكائن > قناع القطع > عمل.

✓ لإنشاء مسار قطع من المساحة التي يتداخل فيها كائنين أو أكثر، قم بتجميع الكائنات أولاً.

إنشاء قناع قطع لمجموعة أو طبقة

1. قم بإنشاء الكائن الذي تريد استخدامه كقناع.

يسمى هذا الكائن مسار القطع. فقط الكائنات المتجهة يمكن أن تكون مسارات قطع.

2. انقل مسار القطع والكائنات التي تريد أن تقنع إلى طبقة أو مجموعة.
3. في لوحة الطبقات، تأكد من أن كائن التقنيع في أعلى المجموعة أو الطبقة، ثم انقر اسم الطبقة أو المجموعة.
4. انقر زر عمل/إطلاق أقنعة القطع في أسفل لوحة الطبقات أو حدد عمل قناع القص من قائمة لوحة الطبقات.

تحرير قناع قطع

1. في لوحة الطبقات، حدد مسار القطع.
2. نفذ أي من الأمور التالية:

- انقل مسار القطع بسحب نقطة مركز الكائن المرجعية باستخدام أداة التحديد المباشر.
- قم بإعادة تشكيل مسار القطع باستخدام أداة التحديد المباشر.
- تطبيق تعبئة وحد على مسار قطع.

✓ لتحديد كل مسارات القطع في وثيقة، قم بإلغاء تحديد كل العمل الفني. ثم اختر تحديد > كائن > أقنعة القطع.

إضافة أو إزالة كائن من عمل فني مقنع

✓ في لوحة الطبقات، اسحب الكائن إلى داخل أو إلى خارج المجموعة أو الطبقة التي تحتوي على مسار القطع.

إطلاق كائنات من قناع قطع

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد المجموعة التي تحتوي على قناع القطع، واختر كائن > قناع القطع > إتاحة استخدام
- في لوحة الطبقات، انقر اسم المجموعة أو الطبقة التي تحتوي على قناع القطع. انقر زر عمل/إطلاق أقنعة القطع في أسفل اللوحة، أو حدد إطلاق قناع القطع من قائمة اللوحة.

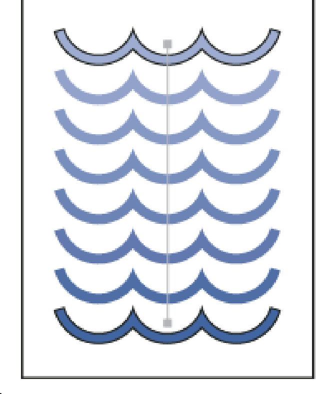
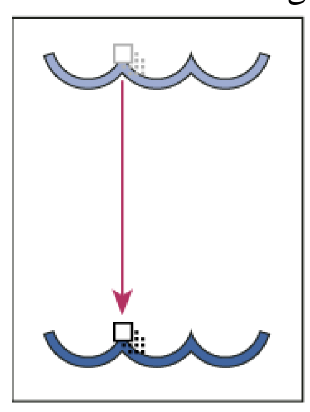
لأن قناع القطع التي تم تعيين قيمة تعبئة وحد له بلا شيء، فلا تكون مرئية الآن إلا إذا قمت بتحديد أو تعيين خصائص طلاء جديد.

كائنات المزج

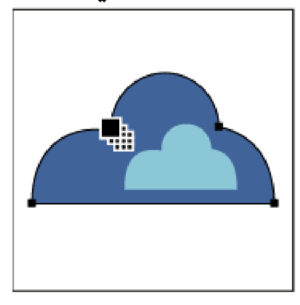
حول الكائنات الممزوجة

يمكنك مزج كائنات لإنشاء وتوزيع الأشكال بالتساوي بين كائنين. يمكنك أيضاً مزج بين مسارات مفتوحة لإنشاء انتقال ناعم بين الكائنات، أو يمكنك تركيب مزجات من الألوان والكائنات لإنشاء انتقالات في شكل كائن معين.

ملاحظة: مزج الكائنات ليس مثل تطبيق صيغ مزج أو شفافية على الكائنات. لمعلومات عن صيغ المزج والشفافية، بمجرد أن تقوم بإنشاء مزج، فإن الكائنات الممزوجة يتم التعامل معها ككائن واحد. إذا قمت بنقل أحد الكائنات الأصلية، أو تحرير نقاط ربط الكائن الأصلي، فإن المزج يتغير طبقاً لذلك. بالإضافة إلى أن الكائنات الجديدة الممزوجة بين الكائنات الأصلية ليس لها نقاط الربط الخاصة بها. يمكنك تمديد المزج حتى تقسم المزج إلى كائنات مستقلة.

مثال على استخدام مزج لتوزيع الأشكال بالتساوي بين كائنين.

مثال على استخدام توزيع اللون بنعومة بين كائنين.

القواعد التالية تطبق على الكائنات الممزوجة وألوانها المترابطة:

- لا يمكنك المزج بين كائنات الشبكة.
- إذا قمت بمزج كائن مطلي بلون معالجة وكائن آخر مطلي بلون تركيز، فإن الأشكال الممزوجة يتم طلائها بألوان معالجة ممزوجة. إذا قمت بمزج بين لوني تركيز مختلفين، فإن ألوان المعالجة تستخدم لطلاء الخطوات البينية. على أي حال، إذا قمت بمزج صبغات من نفس اللون، فإن الخطوات يتم طلائها كلها بنسب من لون التركيز.
- إذا قمت بمزج كائنين محشوين، فإن الخطوات الممزوجة ستستخدم فقط لتعبئ الكائن الموجود إلى الطبقة الأعلى.
- إذا قمت بمزج كائنات لها صيغ مزج معينة في لوحة الشفافية، فإن الخطوات الممزوجة ستستخدم صيغة المزج الخاصة بالكائن الأعلى فقط.
- إذا قمت بمزج كائنين ذوي خصائص مظهر متعددة (تأثيرات، تعبئات، أو حدود)، فإن Illustrator يحاول أن يمزج الخيارات.
- إذا قمت بمزج تواجدين من نفس الرمز، فإن الخطوات الممزوجة ستكون تواجدات لذلك الرمز. إذا قمت على أي حال بمزج تواجدين من رموز مختلفة، فإن الخطوات الممزوجة لن تكون تواجدات للرمز.
- بشكل افتراضي، يتم إنشاء المزجات على هيئة مجموعات دفع شفافية، بحيث أن أي من الخطوات التي تتكون منها الكائنات الشفافة، فإن تلك الكائنات لن تظهر خلال بعضها البعض. يمكنك تغيير تلك الإعدادات بتحديد المزج وتلغي تحديد مجموعة الدفع في لوحة الشفافية.

إنشاء مزجات

تتيح لك أداة المزج وأمر عمل المزج إنشاء مزجات، والتي هي سلسلة من الكائنات البينية والألوان بين كائنين محددين أو أكثر.

<u>إنشاء مزج باستخدام أداة المزج</u>

1. تحديد أداة المزج .

2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لمزج بتسلسل الترتيب بدون تدوير، انقر في أي مكان على كل كائن، لكن تجنب نقاط الربط.
- لمزج نقطة ربط معينة على كائن، انقر نقطة الربط باستخدام أداة المزج. عندما يمر المؤشر فوق نقطة ربط، يتغير المؤشر من مربع أبيض إلى شفاف بنقطة في مركزه.
- لمزج مسار مفتوح، حدد نقطة نهاية على كل مسار.

3. عندما تنتهي من إضافة كائنات في المزج، انقر أداة المزج مرة أخرى.

✓ بشكل افتراضي، يحسب Illustrator العدد المثالي من الخطوات لإنشاء انتقال لوني ناعم. للتحكم في عدد الخطوات أو المسافة بين الخطوات، اضبط خيارات المزج.

<u>**إنشاء مزج باستخدام أمر عمل المزج**</u>

1. حدد الكائنات التي تريد مزجها.
2. اختر الكائن > مزج > عمل.

✓ بشكل افتراضي، يحسب Illustrator العدد المثالي من الخطوات لإنشاء انتقال لوني ناعم. للتحكم في عدد الخطوات أو المسافة بين الخطوات، اضبط خيارات المزج.

خيارات المزج

تقوم بضبط خيارات المزج بالنقر المزدوج على أداة المزج أو اختيار الكائن > مزج > خيارات المزج. لتغيير خيارات لمزج موجود، حدد الكائن الممزوج أولاً.

التباعد يحدد عدد الخطوات التي تم إضافتها إلى المزج.

لون التنعيم يتيح لـ Illustrator أن يقوم آلياً بحساب عدد الخطوات للمزجات. إذا كانت الكائنات معبئة أو محدودة بألوان مختلفة، فإن الخطوات تحسب لتوفير العدد المثالي من الخطوات من أجل انتقال ناعم للون. إذا احتوت الكائنات على ألوان

متساوية، أو إذا احتوت على تدرجات أو حشوات، فإن عدد الخطوات مبنية على المسافة الأطول بين حواف المربع المحيط للكائنين.

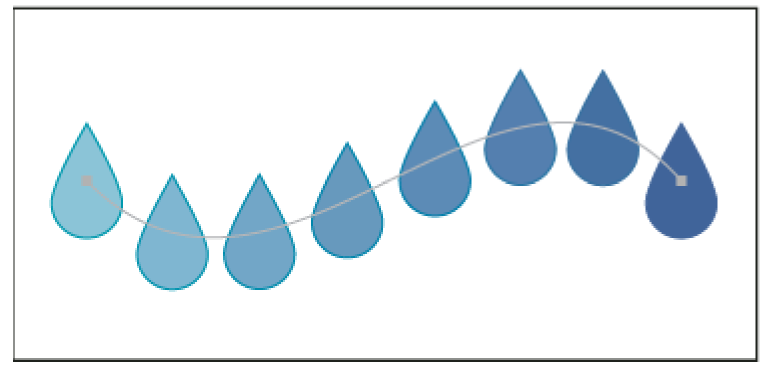
الخطوات المحددة يتحكم في عدد الخطوات بين بداية ونهاية المزج.

المسافة المحددة يتحكم في المسافة بين الخطوات في المزج. المسافة المحددة يتم قياسها من حافة كائن إلى حافة الكائن التالي المرادفة (على سبيل المثال، من الحافة اليمنى لكائن إلى الحافة اليمنى للكائن التالي).

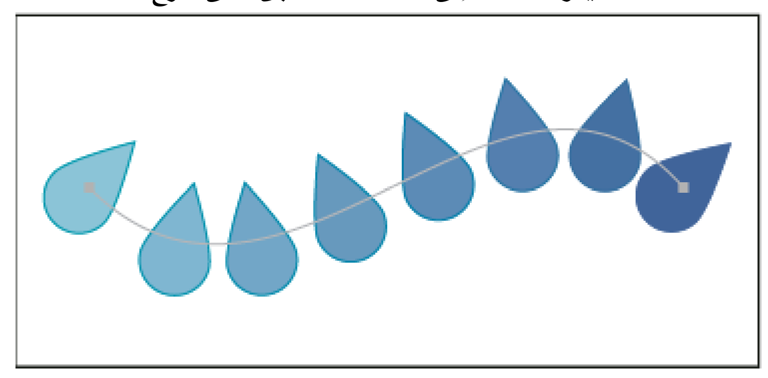
الاتجاه يحدد اتجاه الكائنات الممزوجة.

محاذاة إلى الصفحة يوجه المزج بالتعامد مع المحور X للصفحة.

محاذاة إلى المسار يوجه المزج متعامداً على المسار.



خيار محاذاة إلى الصفحة مطبق على مزج



خيار محاذاة إلى المسار مطبق على مزج

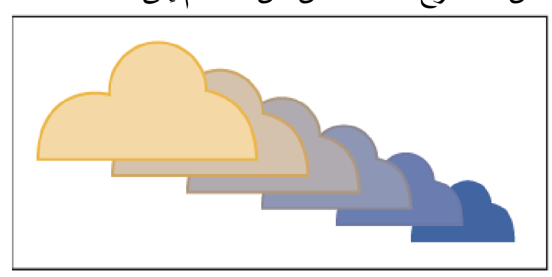
تغيير العامود الأساسي للكائن الممزوج

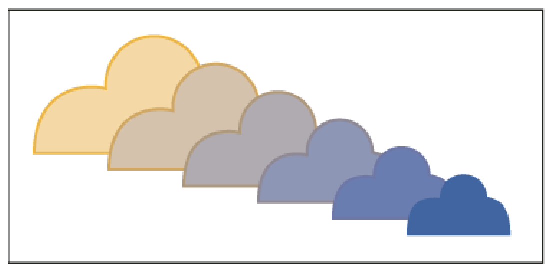
العـامود الأساسـي هـو مسـار تتحـاذى عليـه خطـوات الـكـائن الممـزوج. بشـكل افتراضي، يشكل العامود الأساسي خط مستقيم.

- لضبط شكل العامود الأساسـي، اسـحب نقـاط الـربط ومقـاطع المسـار على العامود الأساسي باستخدام أداة التحديد المباشر.
- لاستبدال العامود الأساسي بمسـار مختلف، ارسم كـائن لتسـتخدم العـامود الأساسي الجديد. حدد كائن العامود الأساسي والكائن الممزوج، واختر الكائن > المزج > استبدال العامود الأساسي.
- لعكـس ترتيـب المـزج على عـاموده الأصلي، حـدد الـكـائن المـمـزوج واخـتر الكائن > مزج > عكس العامود الرئيسي.

عكس ترتيب التراص في الكائن الممزوج

1. حدد الكائن الممزوج.
2. اختر الكائن > المزج > عكس من الأمام إلى الخلف.





ترتيب التراص الأصلي (أعلى) بالمقارنة بتطبيق أمر عكس من الأمام إلى الخلف (أسفل)

إطلاق أو تمديد كائن ممزوج

إطلاق كائن ممزوج يزيل الكائنات الجديدة ويسترجع الكائنات الأصلية. إن تمدد كائن ممزوج يقسم المزج إلى كائنات منفصلة، والتي يمكن أن تحرر بشكل منفرد مثل أي كائن.

1. حدد الكائن الممزوج.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
   - اختر الكائن > مزج > إطلاق.
   - اختر الكائن > مزج > تمديد.

إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات

إعادة تشكيل كائنات باستخدام تأثيرات

إن استخدام التأثيرات هي طريقة مناسبة لإعادة تشكيل الكائنات بدون عمل تغييرات دائمة على هندستهم التحتية. التأثيرات نشطة، مما يعني أنه يمكنك تعديل أو إزالة التأثير في أي وقت.

يمكنك استخدام التأثيرات التالية لإعادة تشكيل الكائنات:

تحويل إلى شكل يحول شكل من الكائنات المتجهة إلى مستطيل، مستطيل دائري الأركان، أو بيضاوي. اضبط أبعاد الشكل باستخدام الأبعاد المطلقة أو النسبية. من أجل المستطيلات الدائرية الأركان، قم بتعيين نصف قطر الركن لتحدد إنحناء الحافة الدائرية.

تشويه وتحويل يمكنك من إعادة تشكيل الكائنات المتجهة.

تشويه حر يمكنك من تغيير شكل كائن متجه بسحب أي من نقاط الزاوية الأربع.

تجعيد ونتوءات يسحب نقاط ربط الكائن المتجه إلى الخارج أثناء عمل إنحناء المقاطع إلى الداخل (تجعيد) أو إلى الداخل أثناء عمل إنحناء المقاطع إلى الخارج (نتوء). كلا الخيارين يسحب نقاط الربط بالنسبة لنقطة مركز الكائن.

خشونة يحول مقاطع مسار كائن إلى مصفوفة مجعدة من القمم والقيعان بأحجام متنوعة. اضبط أقصى طول لمقاطع المسار باستخدام حجم مطلق أو نسبي. اضبط كثافة الحواف المجعدة لكل بوصة (تفاصيل) واختر بين الحواف الخفيفة (الناعمة) أو الحواف الحادة (الزاوية).

تحويل إعادة تشكيل كائن بإعادة تحجيم، نقله، تدويره، عكسه، ونسخه.

فرك عمل إنحناء وتشويه مقاطع المسار عشوائياً للداخل وللخارج. اضبط التشويه الأفقي والرأسي باستخدام مقدار مطلق أو نسبي. حدد ما إذا كنت تريد تعديل نقاط الربط، قم بتحريك نقاط التحكم التي تؤدي إلى نقاط ربط على المسار (نقاط التحكم "الدخول")، وانقل نقاط التحكم التي تؤدي لخارج نقاط الربط على المسار (نقاط تحكم "خروج").

لي يدير الكائن بوضوح أكثر في المركز عن الحواف. إدخال قيم موجبة تلوي باتجاه عقارب الساعة؛ إدخال قيم سالبة يلوي باتجاه عكس عقارب الساعة.

متعرج يحول مقاطع مسار كائن ما إلى مصفوفة متعرجة أو مموجة من القمم والقيعان. اضبط أقصى طول بين القمم والقيعان باستخدام حجم مطلق أو نسبي. اضبط عدد القمم لكل مقطع مسار واختر بين حواف مموجة (ناعمة) أو حواف متعرجة (حادة).

✓ يمكنك الوصول إلى نفس النتائج بالمرشحات (المرشح > تشويه في القسم الأعلى من قائمة المرشح). على أي حال، لا يمكنك تغيير تأثير مرشح بعد أن تقوم بتطبيقه، حيث يمكنك تعديل أو إزالة التأثير في أي وقت.

التفاف يشوه أو يغير شكل الكائنات، بما في ذلك المسارات، النص، الشبكات، المزجات، والصور النقطية. اختر واحد من أشكال الالتفاف سابقة التعريف. ثم حدد أي محور يؤثر عليه تأثير الخيار وحدد مقدار المزج والتشويه الذي سيتم تطبيقه.

تدوير أركان الكائنات

يحول تأثير الأركان الدائرية نقاط الزوايا لكائن متجه إلى منحنيات ناعمة.

1. في لوحة الطبقات، استهدف العناصر التي تريد أن تقوم بتدويره.

إذا كنت تريد تدوير خاصية محددة لكائن ما، مثل تعبئتها أو حدها، استهدف الكائن في لوحة الطبقات ثم حدد الخاصية في لوحة المظهر.

2. اختر مؤثر > النمط > أركان دائرية. (الأمر موجود في أول قائمة فرعية للتميط.)

3. لتعريف الإنحناء للمنحنى الدائري، قم بإدخال قيمة في مربع نص نصف القطر، وانقر موافق.

✓ يمكنك الوصول إلى نفس النتيجة مما ينتج باستخدام مرشح الأركان المستديرة (مرشح > النمط > أركان مستديرة). على أي حال، لا يمكنك تغيير تأثير مرشح بعد أن تقوم بتطبيقه، حيث يمكنك تعديل أو إزالة التأثير في أي وقت.

إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد

إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد

يتيح لك تأثير الأبعاد الثلاثية إنشاء كائنات ثلاثية الأبعاد من عمل فني ثنائي الأبعاد. يمكنك التحكم في مظهر كائنات الأبعاد الثلاثية باستخدام الإضاءة، التظليل، التدوير، والخصائص الأخرى. يمكنك أيضاً ترجمة العمل الفني على كل وجه من الكائن الثلاثي الأبعاد.

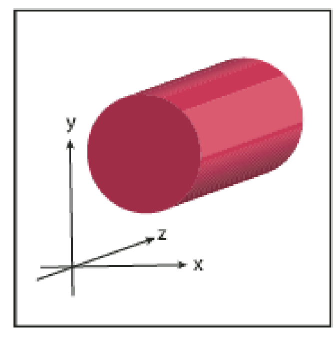
توجد طريقتين لإنشاء كائن ثلاثي الأبعاد: بالانبثاق أو الدوران. بالإضافة إلى أنه يمكنك تدوير كائن ثنائي الأبعاد أو ثلاثي الأبعاد في الأبعاد الثلاثية. لتطبيق أو تعديل تأثيرات الأبعاد الثلاثية لكائن ثلاثي الأبعاد، حدد الكائن ثم قم بالنقر المزدوج على التأثير في لوحة المظهر.

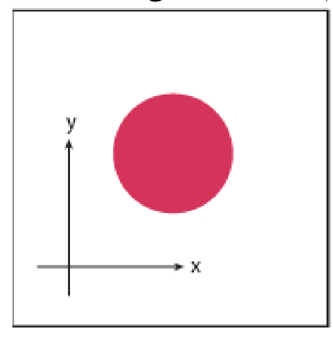
ملاحظة: الكائنات ثلاثية الأبعاد قد تعرض نتائج الصقل على الشاشة، لكن تلك النتائج لن تطبع أو تظهر في العمل الفني المحسن للويب.

<u>**إنشاء كائن ثلاثي الأبعاد بالانبثاق**</u>

يمط الانبثاق كائن ثنائي الأبعاد على محور الكائن **z** ليضيف عمق للكائن. على سبيل المثال، إذا قمت بإنبثاق شكل بيضاوي ثنائي الأبعاد، فإنه يصبح اسطواني.

ملاحظة: إن محور الكائن يكون دائماً عامودياً على السطح الأمامي للكائن وينتقل بالنسبة للكائن إذا كان الكائن تم تدويره في مربع خيارات الأبعاد الثلاثية.





انبثاق كائن

1. قم بتحديد الكائن.
2. اختر تأثير > ثلاثي الأبعاد > انبثاق وبروز.
3. انقر خيارات أكثر لعرض قائمة كاملة من الخيارات، أو خيارات أقل لإخفاء الخيارات الإضافية.
4. حدد معاينة لتعاين التأثير في نافذة الوثيقة.
5. حدد خيارات:

موقع يضبط كيفية تدوير وعمل منظور للكائن من حيث تعرضه.

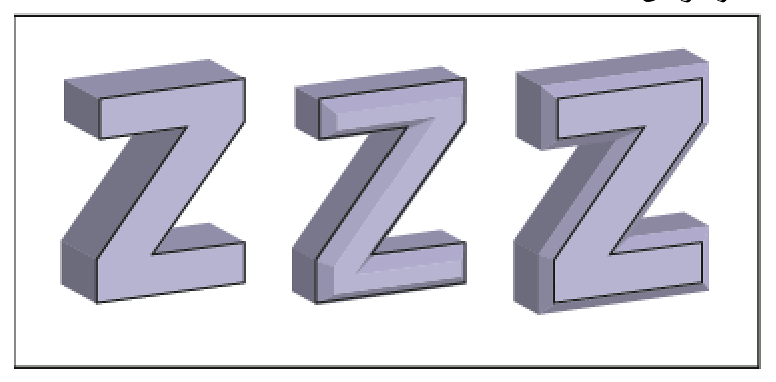
بروز ونتوءات يحدد عمق الكائن ومدى أي نتوء أو قطع منه.

السطح ينشئ تنوعات كبيرة من الأسطح، من أسطح عادية غير مهشرة إلى أسطح مبرزة لامعة تبدو مثل البلاستيك.

الإضاءة يضيف ضوء أو أكثر، يغير كثافة الضوء، يغير لون تظليل الكائن، وينقل الأضواء حول الكائن، من أجل تأثيرات درامية

الترجمة يترجم عمل فني على أسطح كائن ثلاثي الأبعاد.

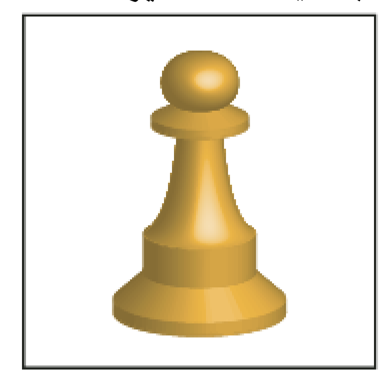
6. انقر موافق.

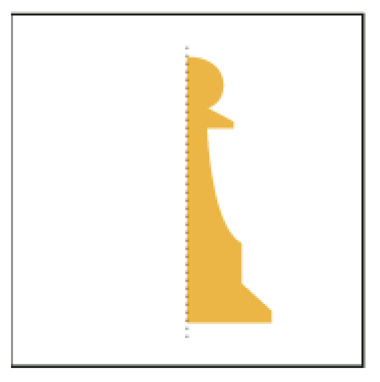


كائن مبرز بدون حافة ناتئة (يسار) بالمقارنة بكائن بامتداد ناتئ للداخل (منتصف) وبامتداد ناتئ للخارج (يمين)

<u>إنشاء كائن ثلاثي الأبعاد بالدوران</u>

يمد الدوران مسار أو المقطع العرضي في اتجاه دائري حول المحور العام y (محور الدوران) لإنشاء كائن ثلاثي الأبعاد. لأن محور الدوران ثابت رأسياً، فإن المسار المفتوح أو المغلق الذي تقوم بتدويره يحتاج لرسم نصف المقطع العرضي للكائن ثلاثي الأبعاد المرغوب في موضع مواجه رأسي؛ يمكنك عندئذ تدوير موضع الكائن الثلاثي الأبعاد في شاشة التأثير.





دوران كائن

1. قم بتحديد الكائن.

ملاحظة: تطبيق تأثير الدوران الثلاثي الأبعاد على كائن أو أكثر يصنع دوران لكل كائن حول محوره في نفس الوقت. كل كائن يبقى في فراغه الثلاثي الأبعاد ولا يمكن أن يتقاطع مع كائنات أخرى ثلاثية الأبعاد. تطبيق تأثير الدوران على مجموعة أو طبقة مستهدفة، يقوم في اتجاه آخر بتدوير الكائنات حول محور واحد.

- ✓ دوران مسار معبئ بدون حد يكون أسرع جداً من المسار المحدود.

2. اختر التأثير > أبعاد ثلاثية > دوران.
3. حدد معاينة لتعاين التأثير في نافذة الوثيقة.
4. انقر خيارات أكثر لعرض قائمة كاملة من الخيارات، أو خيارات أقل لإخفاء الخيارات الإضافية.

موقع يضبط كيفية تدوير وعمل منظور للكائن من حيث تعرضه.

استدارة يحدد كيفية التفاف المسار حول الكائن لتحويله إلى ثلاثي الأبعاد.

السطح ينشئ تنوعات كبيرة من الأسطح، من أسطح عادية غير مهشرة إلى أسطح مبرزة لامعة تبدو مثل البلاستيك.

الإضاءة يضيف ضوء أو أكثر، يغير كثافة الضوء، يغير لون تظليل الكائن، وينقل الأضواء حول الكائن، من أجل تأثيرات درامية.

الترجمة يترجم عمل فني على أسطح كائن ثلاثي الأبعاد.

5. انقر موافق.

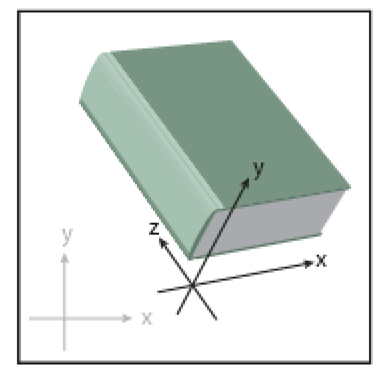
ضبط خيارات موضع التدوير الثلاثي الأبعاد

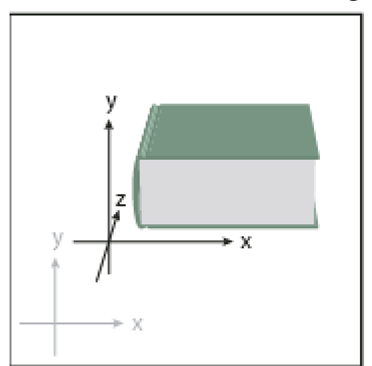
❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر موضع سابق الإعداد من قائمة الموضع.
- من أجل تدوير غير محدد، اسحب وجه مكعب. تمثل واجهة الكائن بوجه مكعب أزرق، أوجه الكائن العلوي والسفلي هي رمادية خفيفة، والجوانب تكون رمادي متوسط، والوجه الخلفي يكون رمادي جاف.

- لتقييد التدوير على محور عام، ابق مفتاح العالي مضغوطاً أثناء السحب أفقياً (محور y العام) أو رأسياً (محور x العام). لتدوير الكائن حول المحور z العام، اسحب الشريط الأزرق المحيط بالمكعب.
- لتقييد التدوير حول محور الكائن، اسحب حافة من المكعب. يتغير المؤشر إلى سهم مزدوج الرأس ، وتغير حافة المكعب اللون لتعريف المحور الذي سيدور حوله الكائن. تمثل الحواف الحمراء محور x الخاص بالكائن، الحواف الخضراء تمثل محور y الخاص بالكائن، وتمثل الحواف الزرقاء محور z الخاص بالكائن.
- لمعايرة المنظور، قم بإدخال قيمة بين 0 و160 في مربع نص المنظور. تماثل زاوية العدسة الأصغر لعدسة كاميرا الهاتف؛ زاوية العدسة الأكبر تماثل عدسة الكاميرا واسعة الزاوية.

ملاحظة: قد ينتج عن زاوية العدسة الأكبر من 150 كائنات تمتد إلى خارج نقطة رؤيتك وتظهر مشوهة. أيضاً، تذكر أن هناك محاور كائن x، y، و z ومحاور عامة x، y، و z. يبقى محور الكائن متناسب مع موضع الكائن في فراغه ثلاثي الأبعاد. يبقى المحور الثابت ثابت بالنسبة لشاشة الحاسب؛ يكون المحور x أفقياً، المحور y رأسياً، ومحور z متعامد على شاشة الحاسب.





محاور الكائن (بالأسود) تتحرك مع الكائن؛ المحاور العامة (بالرمادي) تكون ثابتة.

خيارات بروز ونتوءات

عمق البروز يضبط عمق الكائن، باستخدام قيمة بين 0 و2000.

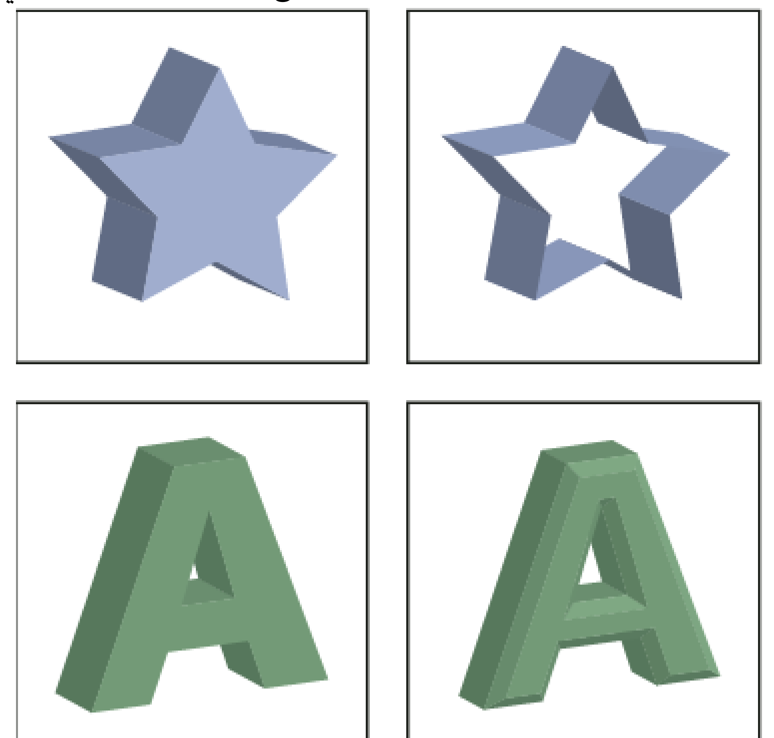
حرف كبير يحدد ما إذا كان الكائن يظهر صلباً (تشغيل دوران الطرف) أو مفرغ (إيقاف دوران الطرف).

شطب يطبق نوع الحافة البارزة الذي تختاره على العمق (محور z) الخاص بالكائن.

ارتفاع يضبط الطول بين 1 و100. أطوال البروز التي تكون كبيرة جداً لكائن ما قد تسبب أن يصبح الكائن ذاتي التقاطع وتنتج نتائج غير متوقعة.

إبراز ممتد للخارج يضيف البروز على شكل الكائن الأصلي.

إبراز ممتد للداخل ينحت البروز إلى خارج شكل الكائن الأصلي.



الكائن المنبثق بطرف (أعلى اليسار) بالمقارنة بدون طرف (أعلى اليمين)؛ كائن بدون حافة بارزة (أسفل اليسار) بالمقارنة بكائن بحافة بارزة (أسفل اليمين)

خيارات الدوران

زاوية يضبط عدد درجات دوران المسار، بين 0 و360.

حرف كبير يحدد ما إذا كان الكائن يظهر صلباً (تشغيل دوران الطرف) أو مفرغ (إيقاف دوران الطرف).

إزاحة يضيف مسافة بين محور الدوران والمسار، لإنشاء كائن حلقي الشكل، على سبيل المثال. يمكنك إدخال قيمة بين 0 و1000.

من يضبط المحور الذي يدور حوله الكائن، إما الحافة اليسرى أو الحافة اليمنى.

خيارات تظليل السطح

السطح يتيح لك اختيار خيارات لتظليل الأسطح:

إطار ذو حدود بارزة يحد الحدود المحيطة بهندسة الكائن ويجعل كل سطح شفاف.

بدون تظليل يضيف خصائص سطح إلى الكائن. الكائن الثلاثي الأبعاد له نفس لون الكائن الثنائي الأبعاد.

تغشية تظليل يجعل الكائن يعكس الضوء بطريقة ناعمة، ومشتتة.

تظليل بلاستيكي يجعل الكائن يعكس الضوء كما لو كان مصنوعاً من مادة لامعة شديدة الصقل.

ملاحظة: طبقاً لأي خيار قمت بتحديده، تتوفر خيارات مختلفة للإضاءة. إذا كان، الكائن يستخدم تأثير تدوير ثلاثي الأبعاد ، فإن الاختيارات المتوفرة للأسطح هي تظليل مشتت أو بدون تظليل فقط.

كثافة الضوء يتحكم في كثافة الضوء بين 0٪ و 100٪.

الضوء الشامل يتحكم في الإضاءة العامة، والذي يغير إضاءة كل أسطح الكائن بالتساوي. قم بإدخال قيمة بين 0٪ و 100٪.

كثافة الإبراز يتحكم في مقدار ما يعكس الكائن من ضوء، بقيم تتراوح من 0٪ إلى 100٪. القيم المنخفضة تنتج سطح غير لامع، والقيم الأعلى تنشئ سطح ألمع.

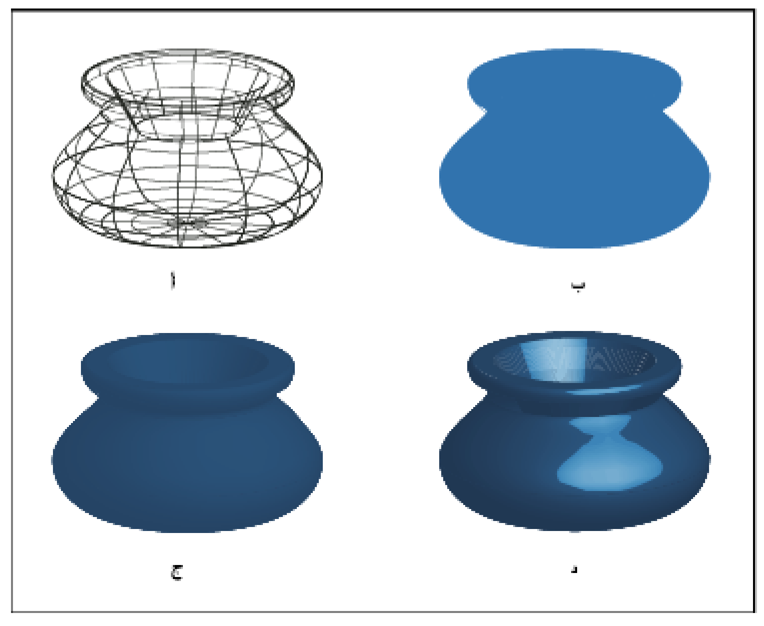
حجم الإبراز يتحكم في حجم الإبراز من كبير (100٪) إلى صغير (0٪).

خطوات المزج يتحكم في مدى نعومة مظهر تظليل أسطح الكائن. قم بإدخال قيمة بين 1 و 256. تنتج الأعداد الأكبر ظلال أنعم ومسارات أكثر من الأرقام المنخفضة.

ارسم أوجه مخفية يعرض أوجه الكائن الخلفية المخفية. تبدو الأسطح الخلفية للكائن إن كان شفافاً، أو إذا كان الكائن ممداً ومسحوب الأجزاء.

ملاحظة: إذا كان للكائن الخاص بك له شفافية وتريد أن تظهر الأوجه الخلفية المخفية من خلال الأوجة الأمامية الشفافة، تطبيق أمر الكائن > مجموعة على الكائن قبل أن تقوم بتطبيق تأثير الأبعاد الثلاثية.

الاحتفاظ بلون التركيز (تأثير البروز والنتوء، تأثير الدوران، وتأثير اللف) يتيح لك الاحتفاظ بألوان التركيز في الكائن. لا يمكن الاحتفاظ بألوان التركيز إذا اخترت مخصص لخيار التظليل الملون.



أمثلة من اختيارات تظليل السطح المختلفة

أ. إطار ذو حدود بارزة ب. بدون تظليل ج. تظليل مشتت د. تظليل بلاستيكي

خيارات الإضاءة

ضعيفة ◻ يعرف أين يقع الضوء. اسحب الضوء إلى حيث تريد على الكرة.

زر نقل الضوء للخلف ينقل الضوء المحدد إلى خلف الكائن.

زر نقل الضوء للأمام ينقل الضوء المحدد إلى أمام الكائن.

زر جديد **يضيف ضوءاً.** بشكل افتراضي، يظهر الضوء الجديد أمام مركز الكرة.

زر حذف إضاءة يحذف الضوء المحدد.

ملاحظة: افتراضياً، يعين تأثير الأبعاد الثلاثية ضوء واحد على كائن. يمكنك إضافة وحذف أضواء، لكن الكائن يجب أن يكون له ضوء واحد على الأقل.

كثافة الضوء يغير كثافة الضوء المحدد بين 0٪ و 100٪.

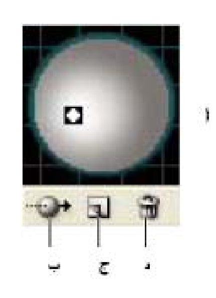
لون التظليل يتحكم في لون التظليل، طبقاً على الأمر الذي تختاره:

بدون لا يضيف لون على التظليل.

تخصيص يتيح اختيار لون مخصص. إذا اخترت هذا الخيار، انقر مربع لون التظليل لتحدد لون في لاقط الألوان. يتم تغيير ألوان التركيز إلى ألوان المعالجة.

طباعة فوقية أسود يتجنب ألوان المعالجة إذا كنت تستخدم سير عمل لون تركيز. الكائن مظلل بظلال طباعة فوقية للأسود على لون تعبئة الكائن. لعرض التظليل، اختر العرض > معاينة الطباعة الفوقية.

الاحتفاظ بألوان التركيز يتيح لك الاحتفاظ بألوان التركيز في الكائن. لا يمكن الاحتفاظ بألوان التركيز إذا اخترت مخصص لخيار التظليل الملون.



كرة الإضاءة

أ. الضوء المحدد في المقدمة

ب. زر نقل الضوء المحدد إلى الخلفية أو إلى الأمام

ج. زر ضوء جديد

د. زر حذف ضوء

إضافة مسار مبرز مخصص

1. افتح ملف Bevels.ai الموجود في مجلد Adobe Illustrator Plugins.
2. قم بإنشاء مسار واحد مفتوح في ملف Bevels.ai.
3. اختر نافذة > رموز، وقم بأحد الأمور التالية لتجعل المسار رمزاً:

- اسحب المسار إلى لوحة الرموز.
- مع تحديد المسار، انقر زر الرمز الجديد في لوحة الرموز أو أختر رمز جديد من قائمة اللوحة.

4. لإعادة تسمية الرمز، قم بالنقر المزدوج على الرمز في لوحة الرموز، قم بإدخال اسم في شاشة خيارات الرمز، وانقر موافق.
5. اختر ملف > حفظ.
6. قم بإنهاء Illustrator ثم قم بإعادة تشغيل Illustrator.

تعرض قائمة البروز في شاشة خيارات البروز والنتوء الثلاثي الأبعاد البروز.

7. لتطبيق المستوى المخصص، قم بعمل أحد الأمور التالية:

- لتطبيق النتوء إلى كائن مبرز ثلاثي الأبعاد، حدد الكائن الثلاثي الأبعاد، ثم قم بالنقر المزدوج على تأثير الإبراز والنتوء الثلاثي الأبعاد في لوحة المظهر. في شاشة خيارات البروز والنتوء الثلاثي الأبعاد، اختر النتوء من قائمة النتوء.
- لتطبيق مستوى النتوء المخصص على عمل فني ثنائي الأبعاد، حدد كائن ثنائي الأبعاد، ثم اختر تأثير > الأبعاد الثلاثية > بروز ونتوء. في شاشة خيارات البروز والنتوء الثلاثي الأبعاد، اختر نتوء مخصص من قائمة النتوء.

تدوير كائن في أبعاد ثلاثية

1. قم بتحديد الكائن.
2. اختر مؤثر > ثلاثي الأبعاد > التدوير
3. حدد معاينة لتعاين التأثير في نافذة الوثيقة.

4. انقـر خيـارات أكثـر لعـرض قائمـة كاملـة مـن الخيـارات، أو خيـارات أقـل لإخفاء الخيارات الإضافية.

5. حدد خيارات:

موقع يضبط كيفية تدوير وعمل منظور للكائن من حيث تعرضه.

السطح ينشئ تنوعات كبيرة من الأسطح، من أسطح عادية غير مهشرة إلى أسطح مبرزة لامعة تبدو مثل البلاستيك.

6. انقر موافق.

ترجمة عمل فني على كائن ثلاثي الأبعاد

كل كائن ثلاثي الأبعاد يتكون من أسطح متعددة. على سبيل المثال، يصبح المربع المبرز مكعباً مصنوع من ستة أوجه: الأوجه الأمامية والخلفية، والأوجه الأربعة الجانبية. يمكنك أيضاً ترجمة عمل فني ثنائي الأبعاد على كل وجه من الكائن الثلاثي الأبعاد. على سبيل المثال، قد ترغب في ترجمة علامة أو نص على كائن بشكل زجاجة أو ببساطة إضافة نسيج مختلف على كل جانب من كائن ما.



كائن ثلاثي الأبعاد بعمل فني مترجم على كل جانب

أ. عمل فني لرمز

ب. عمل فني لرمز

ج. أ و ب مترجمين على كائن ثلاثي الأبعاد

يمكنك فقط ترجمة عمل فني ثنائي الأبعاد في لوحة الرموز على كائن ثلاثي الأبعاد. الرموز يمكن أن تكون أي كائن رسم في Illustrator، بما في ذلك المسارات، المسارات المتراكبة، النص، الصور النقطية، الكائنات الشبكية، ومجموعات الكائنات.

عند ترجمة كائنات ثلاثية الأبعاد، تذكر مايلي:

- لأن خاصية ترجمة الرسم تستخدم الرموز للترجمة، يمكنك تحرير تواجد رمز ثم تحديث كل الأوجه التي تم ترجمتها بها آلياً.
- يمكنك التفاعل مع الرمز في شاشة ترجمة الرسم بتحكمات المربع المحيط العادية لنقل، قياس، أو تدوير الكائن.
- يتذكر تأثير الأبعاد الثلاثية كل سطح مترجم على كائن على هيئة عدد. إذا قمت بتحرير كائن ثلاثي الأبعاد أو تطبيق نفس التأثير على كائن جديد، فقد يكون هناك أوجه أكثر أو أقل من الأصل. إذا كان هناك أوجه أقل من عدد الأوجه المعرفة للترجمة الأصلية، فإن العمل الفني سيتم تجاهله.
- لأن موضع الرمز نسبي لمركز سطح الكائن، فإذا كانت هندسة السطح تتغير، ثم الرمز ستتم إعادة ترجمته بالنسبة لمركز الكائن الجديد.
- يمكنك ترجمة عمل فني إلى كائنات تستخدم تأثير البروز والنتوء، لكن لا يمكنك ترجمة كائنات العمل الفني التي تستخدم تأثير التدوير فقط.

1. حدد كائن ثلاثي الأبعاد.
2. في لوحة المظهر، قم بالنقر المزدوج على تأثير البروز والنتوء أو الدوران.
3. انقر ترجمة الرسم.
4. اختر العمل الفني الذي تريد ترجمته على السطح المحدد من قائمة الرموز.
5. لتحديد أي وجه من الكائن تريد الترجمة إليه، انقر الأول ⏮، السابق ◀، التالي ▶، والأخير ⏭ أزرار سهم السطح، أو قم بإدخال رقم السطح في مربع النص.

يعلم اللون الرمادي الخفيف الأوجه المرئية حالياً. يعلم اللون الرمادي الغامق الأسطح المخفية بموضع الكائن الحالي. عندما يتم تحديد سطح في الشاشة، فإن السطح المحدد يتم تحديده بالأحمر في نافذة الوثيقة.

6. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لنقل الرمز، ضع المؤشر داخل المربع المحيط واسحب؛ للقياس، اسحب مقبض جانبي أو زاوية؛ للتدوير، اسحب للخارج وبالقرب من مقبض المربع المحيط.
- لتجعل العمل الفني المترجم يلائم حدود السطح المحدد، انقر قياس للملائمة.
- لإزالة العمل الفني من سطح منفرد، حدد السطح باستخدام خيارات السطح، ثم اختر لا شيء من قائمة الرمز وانقر مسح.
- لإزالة كل الترجمات من كل أسطح كائنات الأبعاد الثلاثية، انقر مسح الكل.
- لتظليل وتطبيق إضاءة الكائن على العمل الفني المترجم، حدد العمل الفني لتظليل العمل الفني.
- لإظهار ترجمة العمل الفني، وليس هندسة كائن ثنائي الأبعاد، حدد هندسة غير مرئية لكائن ثلاثي الأبعاد. يفيد ذلك عندما تريد أن تستخدم خاصية ترجمة على هيئة أداة الأبعاد الثلاثية. على سبيل المثال، يمكنك استخدام هذا الخيار لترجمة نص على جانب الخط المتموج المبرز، بحيث يظهر النص ملتفاً كما لو كان على علم.
- لمعاينة التأثير، حدد المعاينة.

7. انقر موافق في شاشة ترجمة العمل الفني.

إنشاء تأثيرات خاصة

يمكنك تغيير مظهر أي كائن، مجموعة، أو طبقة في Adobe Illustrator باستخدام التأثيرات، المرشحات، ولوحات المظهر وأنماط الرسوم. بالإضافة إلى أنه يمكنك تقسيم كائن إلى أجزاء أساسية حتى تقوم بتعديل عناصر من الكائن بشكل مستقل.

خصائص المظهر

حول خصائص المظهر

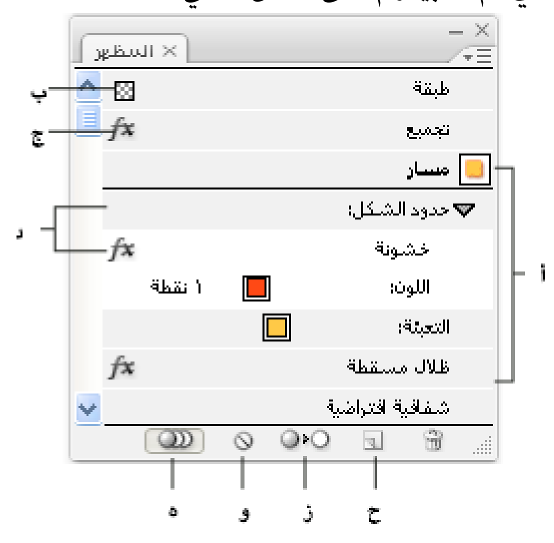
خصائص المظهر هي خصائص تؤثر على شكل الكائن بدون تعديل الهيكل الأساسي. تتضمن خصائص المظهر التعبئات، الحدود، الشفافية، والتأثيرات. إذا قمت بتطبيق خاصية مظهر على كائن وقمت لاحقاً بتحرير أو إزالة تلك الخاصية،فإنها لا تغير الكائن أو أي خصائص أخرى مطبقة على الكائن.

يمكنك ضبط خصائص المظهر على أي مستوى في هيكل الطبقة. على سبيل المثال، إذا قمت بتطبيق تأثير ظلال على طبقة، فإن كل الكائنات في الطبقة يتم تظليلها. على أي حال، إذا قمت بنقل كائن ما إلى خارج الطبقة، فإن ذلك الكائن لن يكون له ظل مسقط لأن التأثير يرجع للطبقة، وليس لكل كائن ضمن الطبقة.

لوحة المظهر هي بوابة للعمل بخصائص مظهر. لأنه يمكنك تطبيق خصائص مظهر على الطبقات- وغالباً على التعبئة والحد أيضاً- فإن هيكل الخصائص في عملك الفني يمكن أن يصبح معقد جداً. عل سبيل المثال، إذا قمت بتطبيق تأثير على طبقة بأكملها وتأثير آخر على كائن في الطبقة، فإنه قد يكون تحديد أي تأثير هو الذي يغير العمل الفني صعباً. تظهر لك لوحة المظهر التعبئات، الحدود، أنماط الرسوم، والتأثيرات التي تم تطبيقها على كائن، مجموعة، أو طبقة.

نظرة عامة على لوحة المظهر

تستخدم لوحة المظهر (نافذة > المظهر) لعرض وضبط خصائص المظهر لكائن، مجموعة، أو طبقة. تسرد التعبئات والحدود بترتيب التراص؛ من أعلى لأسفل في اللوحة يمثل من الأمام إلى الخلف في العمل الفني. تسرد التأثيرات من الأعلى إلى الأسفل بالترتيب الذي تم تطبيقهم على العمل الفني.



لوحة المظهر تسرد خصائص كائن مجموع

أ. كائن مع حد، تعبئة، وتأثير ظل مسقط ب. طبقة ذات شفافية

ج. مجموعة مع تأثير د. حد مع تأثير خشن هـ. كائن جديد له مظهر بسيط

و. زر مسح مظهر ز. زر تقليل إلى المظهر الأساسي ح. زر مضاعفة العنصر المحدد

<u>إظهار أو إخفاء خصائص إضافية في لوحة المظهر</u>

عندما يكون هناك عنصر في لوحة المظهر يحتوي على خصائص أخرى، يظهر مثلث على يسار اسم العنصر.

❖ انقر المثلث الموجود بجوار اسم العنصر.

كشف عناصر إضافية في لوحة المظهر

عندما تقوم بتحديد عناصر تحتوي على عناصر أخرى، مثل طبقة أو مجموعة، تعرض لوحة المظهر عنصر محتويات.

❖ قم بالنقر المزدوج على عنصر محتويات.

سرد خصائص الحرف لكائن نص في لوحة المظهر

عندما تقوم بتحديد كائن نص، تعرض اللوحة عنصر حروف.

❖ قم بالنقر المزدوج على عنصر حروف.

إظهار أو إخفاء مصغرات في لوحة المظهر

❖ اختر إظهار مصغر أو إخفاء مصغر من قائمة لوحة المظهر.

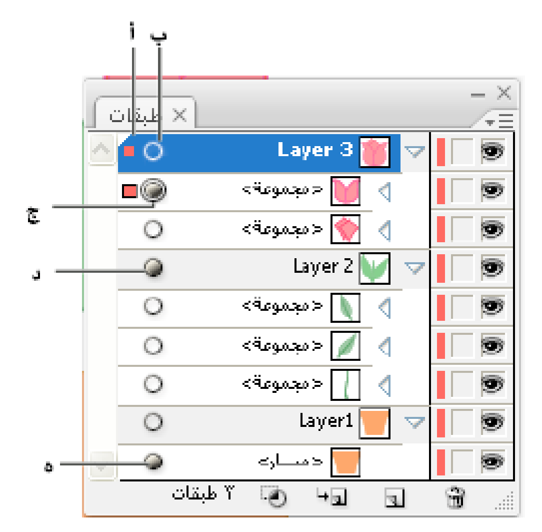
تعيين كيفية تطبيق خصائص المظهر على كائنات جديدة

يمكنك تعيين ما إذا كنت تريد أن ترث الكائنات الجديدة خصائص المظهر أو أن يكون لها خصائص بسيطة.

- لتطبيق تعبئة وحد واحد على الكائنات الجديدة، انقر زر عمل فني جديد يحافظ على المظهر في لوحة المظهر لتغيره إلى زر عمل فني جديد له مظهر أساسي ، او اختر عمل فني جديد له مظهر أساسي من قائمة اللوحة.
- لتطبيق كل خصائص المظهر الحالية على الكائنات الجديدة، انقر زر عمل فني له مظهر أساسي في لوحة المظهر لتغيره إلى زر عمل فني يحافظ على المظهر ، أو قم بإلغاء تحديد عمل فني جديد له مظهر أساسي من قائمة اللوحة.

استهداف عناصر لخصائص المظهر

قبل أن تتمكن من ضبط خاصية مظهر أو تطبيق نمط أو تأثير على طبقة، مجموعة أو كائن يجب أن تستهدف العنصر في لوحة الطبقات. تحديد كائن أو مجموعة باستخدام أي طريقة تحديد يستهف أيضاً الكائن أو المجموعة في لوحة الطبقات، لكن الطبقات ستستهدف فقط باستخدام اللوحة.



تشير الأيقونات المظللة المستهدفة في لوحة الطبقات إلى أي من العناصر تحتوي على خصائص مظهر.

أ. عامود الاستهداف والمظهر   ب. عامود التحديد   ج. مجموعة ذات خصائص مظهر

د. طبقة ذات خصائص مظهر   هـ. كائن ذو خصائص مظهر

تشير أيقونة الاستهداف إلى ما إذا كان العنصر في هيكل الطبقة له أي خصائص مظهر وما إذا كان مستهدفاً:

- تشير إلى أن العنصر غير مستهدف وليس له خصائص مظهر أكثر من تعبئة وحد واحد.
- تشير إلى أن العنصر غير مستهدف لكن له خصائص مظهر.
- تشير إلى أن العنصر مستهدف وليس له خصائص مظهر أكثر من تعبئة وحد واحد.
- تشير إلى أن العنصر مستهدف لكن له خصائص مظهر.

لاستهداف عنصر ما في لوحة الطبقات، انقر أيقونة استهداف العنصر. تشير الحلقات المزدوجة أو إلى أن العنصر مستهدف. انقر مع الضغط على العالي لتستهدف عناصر إضافية.

ملاحظة: عندما يتم تحديد كائن أو مجموعة بأي طريقة، فإن العنصر يكون مستهدفاً أيضاً في لوحة الطبقات. على العكس، فإن الطبقة يمكن أن تكون مستهدفة فقط بنقر أيقونة استهدافها في لوحة الطبقات.

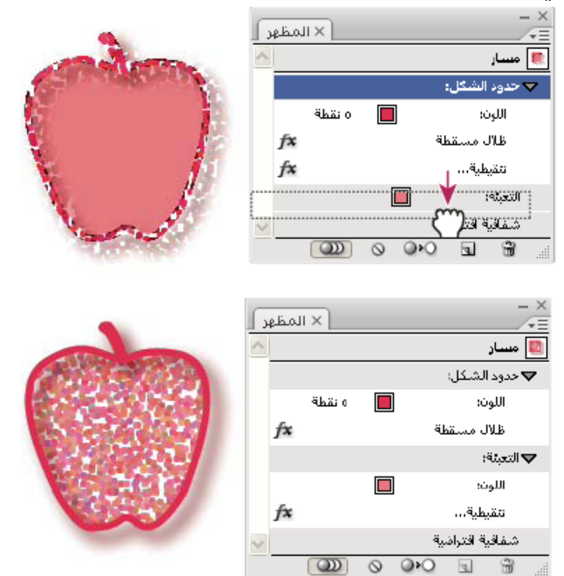
مضاعفة خاصية مظهر

❖ حدد خاصية في لوحة المظهر، وقم بعمل أحد الأمور التالية:

- انقر زر مضاعفة العنصر المحدد في اللوحة، أو اختر مضاعفة عنصر من قائمة اللوحة.
- اسحب خاصية المظهر إلى زر مضاعفة العنصر المحدد في اللوحة.

تغيير ترتيب التراص لخصائص المظهر

❖ اسحب خاصية مظهر لأعلى أو لأسفل في لوحة المظهر. (إذا كان ضرورياً، انقر مثلث التغيير المجاور لعنصر ما لتعرض محتوياته). عندما يظهر الحد الخارجي لخاصية المظهر التي تقوم بسحبها إلى الموضع المراد، اترك زر الماوس.



تطبيق تأثير التنقيط على حد (أعلى) بالمقارنة لنفس التأثير المنقول إلى التعبئة (أسفل)

إزالة خصائص المظهر

1. قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لإزالة خاصية معينة، حدد الخاصية في لوحة المظهر، وانقر أيقونة الحذف. بدلاً من ذلك، حدد إزالة عنصر من قائمة اللوحة، أو اسحب الخاصية إلى أيقونة الحذف.
- لإزالة كل خصائص المظهر ماعدا تعبئة وحد واحد، انقر زر التقليل إلى مظهر أساسي في لوحة المظهر أو اختر تقليل إلى مظهر أساسي من قائمة اللوحة. بدلاً من ذلك، اسحب أيقونة الاستهداف في لوحة الطبقات إلى أيقونة الحذف في لوحة الطبقات.
- لإزالة كل خصائص المظهر، بما في ذلك أي حد أو تعبئة، انقر زر مسح المظهر في لوحة المظهر أو اختر مسح المظهر من قائمة اللوحة.

نسخ خصائص المظهر بين الكائنات

يمكنك نسخ أونقل خصائص مظهر بالسحب أو باستخدام أداة الشافطة.

نسخ خصائص المظهر بالسحب

1. حدد الكائن أو المجموعة (أو استهدف الطبقة في لوحة الطبقات) التي تريد نسخ مظهره.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اسحب المصغر في أعلى لوحة المظهر إلى كائن في نافذة الوثيقة. إذا لم يظهر مصغر، اختر إظهار مصغر من قائمة اللوحة.
- اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) أيقونة المستهدف في لوحة الطبقات إلى العنصر الذي تريد نسخ خصائص المظهر إليه.

- لنقل خصائص المظهر بدلاً من نسخهم، اسحب أيقونة المستهدف في لوحة الطبقات من أي عنصر له الخصائص المرغوبة إلى العنصر الذي تريد تطبيقها عليه

<u>نسخ خصائص مظهر باستخدام أداة الشافطة</u>

يمكنك استخدام أداة الشافطة لنسخ خصائص مظهر من كائن إلى آخر، بما في ذلك خصائص الحرف، الفقرة، التعبئة، والحد بين كائنات الكتابة. بشكل افتراضي، تؤثر أداة الشافطة على كل الخصائص في التحديد. لتخصيص الخصائص المتأثرة بهذه الأداة، استخدم شاشة الشافطة.

1. حدد الكائن، كائن الكتابة، أو الحروف التي تريد تغيير خصائصها.
2. قم بتحديد أداة الشافطة .
3. حرك أداة الشافطة على الكائن الذي تريد نسخ خصائصها. (عندما تكون فوق كتابة، فإن المؤشر يعرض علامة T صغيرة.)
4. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أداة الشافطة لتنسخ كل الخصائص وتطبقهم على الكائن المحدد.
- انقر مع الضغط على مفتاح العالي لتقوم بنسخ اللون فقط من تدرج، حشو، كائن شبكة، أو صورة مدرجة وتطبيق اللون على التعبئة أو الحد المحدد.
- ابق مفتاح العالي مضغوطاً ثم مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) أثناء النقر لتضيف خصائص المظهر لكائن إلى خصائص المظهر الخاصة بالكائن المحدد. بدلاً من ذلك، انقر أولاً، ثم اضغط مفتاح العالي ثم Alt أو Option.

ملاحظة: يمكنك أيضاً نقر كائن غير محدد لنسخ خصائصه والنقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على كائن غير محدد والذي تريد تطبيق الخصائص عليه.

<u>نسخ خصائص من سطح المكتب باستخدام أداة الشافطة</u>

1. حدد الكائنات التي تريد تغيير خصائصها.
2. قم بتحديد أداة الشافطة .
3. انقر في أي مكان في الوثيقة واستمر في الضغط على زر الماوس.

4. بدون ترك زر الماوس، حرك المؤشر فوق الكائن على سطح مكتبك والذي تريد نسخ خصائصه. عندما تكون فوق الكائن مباشرة، اترك زر الماوس.

هام: تنسخ اداة الشافطة لون RGB فقط من الشاشة عند النسخ في أي مكان خارج الوثيقة الحالية. تشير أداة الشافطة إلى أنها تنسخ لون RGB من الشاشة بعرض مربع أسود على يمين الأداة.

تعيين أي خصائص يمكنك نسخها بأداة الشافطة

1. قم بالنقر المزدوج على أداة الشافطة.
2. حدد الخصائص التي تريد نسخها باستخدام أداة الشافطة. بمكنك نسخ خصائص مظهر متضمنة الشفافية، وخصائص تعبئة وحد متنوعة، وكذلك خصائص الحرف والفقرة.
3. اختر حجم مساحة العينة من قائمة حجم عينة نقطية.
4. انقر موافق.

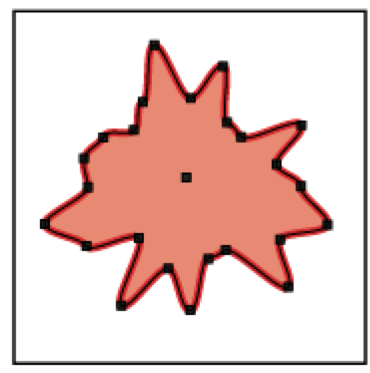
العمل بالتأثيرات والمرشحات

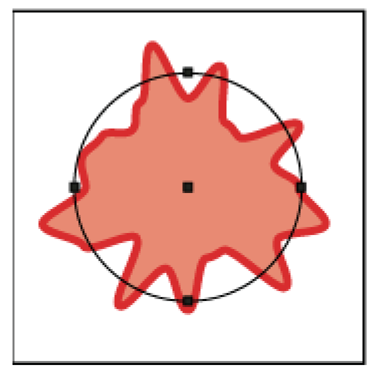
حول التأثيرات والمرشحات

تتوفر العديد من الأوامر لتغيير شكل الكائنات في قوائم المرشحات والتأثيرات. على سبيل المثال، كل الأوامر في القائمة الفرعية المرشح > فني تسرد أيضاً في القائمة الفرعية التأثيرات > فني. على أي حال، للمرشحات والتأثيرات تبعات مختلفة، لذا فمن المهم فهم الفرق في الاستخدام.

تكون التأثيرات نشطة، مما يعني أنه يمكنك تطبيق أمر تأثير على كائن ثم استمر في تعديل خيارات التأثير أو إزالة التأثير في أي وقت باستخدام لوحة المظهر. بمجرد أن تقوم بتطبيق تأثير ما على كائن، فإن لوحة المظهر تسرد التأثير ويتيح لك تحرير التأثير، نقله، مضاعفته، حذفه، أوحفظه كجزء من نمط رسوم.

تغير المرشحات الكائن، والتغييرات لا يمكن تعديلها أو إزالتها بعد تطبيق المرشح. لكن إحدى ميزات إعادة تشكيل كائن بأمر مرشح هي أن لديك إمكانية وصول مباشرة لنقاط الربط المعدلة المنشأة بواسطة المرشح. (عندما تقوم باستخدام تأثير ما، يجب عليك تمديد الكائن قبل أن يمكنك الوصول إلى النقاط الجديدة.)





شكل بيضاوي مع تأثير تخشين (يسار) يحافظ على نقاط الربط الأصلية ومقاطع المسار، بينما مرشح التخشين (يمين) ينشئ نقاط ربط جديدة على المسار المعدل.

تطبيق تأثير أو مرشح

1. قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).

إذا كنت تريد أن تطبق تأثير ما على خاصية معينة من الكائن، مثل تعبئته أو حده، حدد الكائن ثم حدد الخاصية في لوحة المظهر.

2. اختر أمراً من قائمة مؤثر أو المرشح.
3. إذا ظهرت شاشة، قم بضبط خيارات، ثم انقر موافق.

✓ لتطبيق المرشح أو التأثير والإعدادات التي تم استخدامها مؤخراً، اختر مرشح > تطبيق [اسم المرشح] أو تأثيرات > تطبيق [اسم التأثير]. لتطبيق المرشح أو التأثير والإعدادات التي تم استخدامها مؤخراً وضبط خياراتها، اختر مرشح > تطبيق [اسم المرشح] أو تأثيرات > تطبيق [اسم التأثير].

أوامر التأثير والمرشح غير المتوفرة

تكون أوامر التأثيرات والمرشح غير نشطة عندما تكون غير متوفرة للعناصر المستهدفة. على سبيل المثال، قد يعمل الأمر على كائنات متجهة ولكن ليس على صور نقطية.

فيما يلي بعض الإرشادات لتساعدك على تحديد متى تكون التأثيرات والمرشحات متوفرة.

كل الأوامر الموجودة في القسم الأعلى من قائمة التأثير (الأبعاد الثلاثية، التحويل إلى شكل، تشويه وتحويل، مسار، مستكشف المسارات، التنقيط، التنميط، مرشحات SVG، والالتفاف) يمكن تطبيقه على كائنات متجهة. لن تؤثر نفس التأثيرات على الكائنات النقطية إلا إذا قمت بتطبيق التأثير على تعبئة أو حد مضاف إلى الكائن في لوحة المظهر؛ الاستثناءات لهذا الأمر تكون التأثيرات في الأبعاد الثلاثية، مرشحات SVG، وقوائم الالتفاف الفرعية، وتأثيرات التحويل، الظل المسقط، تدرج الحواف، التوهج الداخلي، والتوهج الخارجي، والذي يؤثر على كائن نقطي. كل الأوامر الموجودة في القسم الأسفل من قائمة التأثيرات (بدأ من الفني) تكون تأثيرات نقطية ويمكن ان يتم تطبيقها إما على كائنات نقطية أو متجهة. عندما يتم تطبيق التأثيرات النقطية على كائن ما، فإنها تستخدم إعدادات الوثيقة للتأثيرات النقطية.

كل الأوامر الموجودة في القسم الأعلى من قائمة المرشح (إنشاء، تشويه، وتنميط) يمكن تطبيقها على كائنات متجهة (مع استثناء فسيفساء الكائن)، لكن بعض الأوامر في القوائم الفرعية للون والإنشاء يمكن تطبيقها على الكائنات النقطية. كل الأوامر الموجودة في القسم الأسفل من قائمة المرشح هي مرشحات نقطية ويمكن تطبيقها على كائنات نقطية، لكن ليس كائنات متجهة أو كائنات نقطية ذات 1-بت (أبيض وأسود).

حول التأثيرات النقطية

التأثيرات النقطية هي تأثيرات تولد بيكسلات، بدلاً من بيانات متجهة. تتضمن التأثيرات النقطية مرشحات SVG، وكل التأثيرات الموجودة في القسم السفلي من قائمة التأثير، وأوامر الظل المسقط، التوهج الداخلي، التوهج الخارجي، والتدرج الداخلي في القائمة الفرعية التأثير > التنميط.

عندما تقوم بتطبيق تأثير نقطي، فإن Illustrator يستخدم إعدادات تأثيرات نقطية لتحدد دقة وضوح الصورة الناتجة. تلك الإعدادات له تأثير كبير على العمل الفني الناتج؛ لذا فإنه من المهم التحقق من إعدادات التأثيرات النقطية للوثيقة قبل البدء في العمل بالمرشحات والتأثيرات.

تقوم بضبط خيارات التنقيط لوثيقة ما باختيار التأثير > إعدادات التأثيرات النقطية للوثيقة.

✓ إذا بدي التأثير جيداً على الشاشة لكنها تفتقد للتفاصيل أو تبدو مجعدة عند الطباعة، فإنك تحتاج لزيادة دقة وضوح التأثيرات النقطية للوثيقة.

خيارات التنقيط

يمكنك ضبط الخيارات التالية لكل التأثيرات في وثيقة ما أو عندما تقوم بتنقيط كائن متجه.

نموذج الألوان يحدد نموذج اللون المستخدم أثناء التنقيط. يمكنك توليد صورة ملونة RGB أو CMYK (حسب صيغة لون وثيقتك)، صورة درجات رمادية، أو صورة 1-بت (والتي قد تكون أبيض وأسود وشفافة، حسب خيار الخلفية المحدد).

دقة الوضوح يحدد عدد البيكسلات لكل بوصة (نقطة بالبوصة) في الصورة المنقطة. عندما تقوم بتنقيط كائن متجه، حدد استخدام دقة وضوح التأثيرات النقطية لتستخدم إعدادات دقة الوضوح العامة.

خلفية يحدد كيفية تحويل المناطق الشفافة من الرسوم المتجهة إلى بيكسلات. حدد أبيض لتعبئة المساحات الشفافة ببيسكلات بيضاء، أو حدد شفاف لتجعل

الخلفية شفافة. إذا اخترت شفاف، فإنك تقوم بإنشاء قناة ألفا (لكل الصور ماعدا الصور ذات 1-بت). يتم الحفاظ على قناة ألفا إذا كان العمل الفني يتم تصديره إلى Photoshop. (يصقل هذا الخيار أفضل من خيار إنشاء قناع قطع.)

صقل يطبق الصقل لتقليل مظهر الحواف المجعدة في الصورة المنقطة. عند إعداد خيارات التنقيط لوثيقة ما، قم بإلغاء تحديد هذا الخيار لتحافظ على حدة ودقة الخطوط الرفيعة والنص الصغير.

عند تنقيط كائن متجه، حدد لا شيئ لتطبيق لا صقل وللحفاظ على الحواف الصلبة لخط الرسم عندما يتم تنقيطه. حدد رسم محسن لتطبيق الصقل الأكثر ملائمة للعمل الفني بدون كتابة. حدد كتابة محسنة لتطبيق الصقل الأكثر ملائمة للكتابة.

إنشاء قناع قطع ينشئ قناع يجعل خلفية الصورة المنقطة تظهر شفافة. لا تحتاج لإنشاء قناع قطع إذا قمت بتحديد شفاف للخلفية.

إضافة حول كائن يضيف العدد المحدد من البيكسلات حول الصورة المنقطة.

تعديل أو حذف مؤثر

1. قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات) الذي يستخدم التأثير.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتعديل التأثير، قم بالنقر المزدوج على قائمة التأثير في لوحة المظهر. في شاشة التأثير، قم بعمل التغييرات المرغوبة، ثم انقر موافق.
- لحذف تأثير، حدد قائمة التأثير في لوحة المظهر، وانقر زر الحذف.

الظلال المسقطة، التوهجات، وتدرج الحواف

إنشاء ظل مسقط

1. قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).
2. اختر مؤثر > النمط > ظل مسقط أو المرشح > النمط > ظل مسقط.
3. اضبط خيارات للظل المسقط، وانقر موافق:

صيغة يحدد حالة المزج للظل المسقط.

التظليل يحدد نسبة العتامة التي تريد للظل المسقط.

إزاحة X وإزاحة Y يحدد المسافة التي تريد الظل المسقط أن يزاحها عن الكائن.

تمويه يحدد المسافة من حافة الظل حيث تريد أن يظهر أي تمويه. يقوم Illustrator بإنشاء كائن نقطي شفاف ليحاكي التمويه.

اللون يحدد لون الظل.

التعتيم يحدد نسبة الأسود التي تريد إضافتها للظل المسقط. في وثيقة CMYK ، تستخدم قيمة 100٪ مع الكائن المحدد الذي يحتوي على لون تعبئة أو حد غير الأسود ، منشئاً ظل أسود متعدد الألوان. إن قيمة 100٪ المستخدمة مع الكائن المحدد الذي يحتوي على تعبئة أو حد أسود فقط تنشئ أسود 100٪. تنشئ قيمة 0٪ ظل مسقط بلون الكائن المحدد.

إنشاء ظلال مستقلة(مرشح الظل المسقط فقط) يضع كل ظل مباشرة خلف الكائن المطبق عليه الظل. وإلا ، فإن الظلال يتم وضعها خلف آخر كائن محدد.

تطبيق توهّج داخلي أو خارجي

1. قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).
2. اختر تأثير > النمط > توهج داخلي أو تأثير > النمط > توهج خارجي.
3. انقر مربع معاينة اللون الموجود بجوار قائمة المزج لتعين لون للتوهج.
4. اضبط خيارات إضافية ، وانقر موافق:

صيغة يحدد حالة المزج للتوهج.

التظليل يحدد نسبة العتامة التي تريد للتوهج.

تمويه يحدد المسافة من مركز أو حافة التحديد حيث تريد أن يظهر أي تمويه.

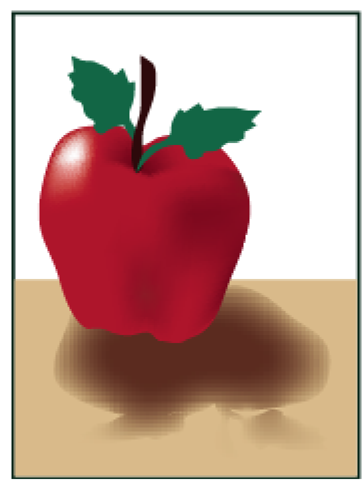
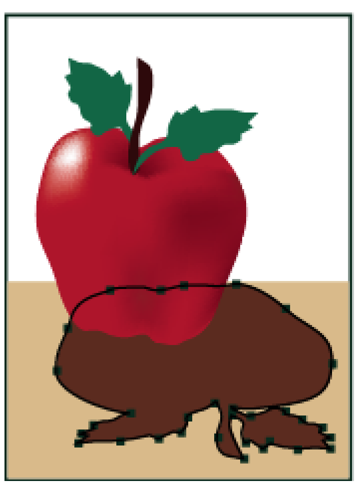
مركز (التوهج الداخلي فقط) يطبق توهج ينبعث من مركز التحديد.

حافة (التوهج الداخلي فقط) يطبق توهج ينبعث من الحواف الداخلية للتحديد.

✓ عندما تقوم بتمديد كائن يستخدم تأثير التوهج الداخلي، فإن التوهج الداخلي يكشف نفسه كقناع للعتامة؛ إذا قمت بتمديد كائن يستخدم توهج خارجي، فإن التوهج الخارجي يصبح كائن نقطي شفاف.

تدرج حواف كائن

1. قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).
2. اختر التأثير > تنميط > تدرج الحواف.
3. اضبط المسافة التي سيتم خلالها خفوت الكائن من معتم إلى شفاف، وانقر موافق.

الكائن الأصلي محدد (يسار) وباستخدام تأثير التدرج (يمين)

إنشاء مخططات وفسيفساء

إنشاء مخطط باستخدام تأثير التنقيط

1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- قم بتحديد الكائن أو المجموعة (أو استهدف طبقة في لوحة الطبقات).
- لتطبيق التأثير على خاصية كائن محددة، مثل حد أو تعبئة، حدد الكائن، ثم حدد الخاصية في لوحة المظهر.
- لتطبيق التأثير على نمط رسوم، حدد نمط الرسوم في لوحة أنماط الرسوم.

2. اختر المؤثر > النمط > تنقيط.

3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لاستخدام تأثير تنقيط سابق الإعداد، اختر واحداً من قائمة الإعدادات.
- لإنشاء تأثير تنقيط مخصص، إبدأ بأي إعداد مسبق، ثم قم بمعايرة خيارات التنقيط.

4. إذا كنت تقوم بإنشاء تنقيط مخصص، قم بمعايرة أي من خيارات التنقيط التالية وانقر موافق:

زاوية تتحكم في اتجاه خطوط التنقيط. يمكنك نقر أي نقطة على أيقونة الزاوية، اسحب خط الزاوية حول الزاوية، أو قم بإدخال قيمة بين -179 و180 في المربع. (إذا قمت بإدخال فيمة خارج ذلك النطاق، فإن الزاوية تترجم إلى قيمة مرادفة ضمن النطاق.)

تداخل مسار يتحكم في مقدار خطوط التنقيط التي تبقى ضمن أو تمتد إلى خارج حدود المسار. تحد القيمة السالبة خطوط التنقيط ضمن حدود المسار والقيمة الموجبة تمتد بخطوط التنقيط خارج حدود المسار.

التنوعات (لتداخل المسار) يتحكم في أطوال الفروق في أطوال خط التنقيط بالنسبة لبعضها البعض.

عرض الحدود تتحكم في عرض خطوط التنقيط.

الإنحناء يتحكم في مقدار إنحناء خطوط التنقيط قبل أن ينعكس اتجاهها.

التنويعات (للإنحناء) يتحكم في ارتباط إنحناء خطوط التنقيط المختلفة ببعضها البعض.

التباعد يتحكم في مقدار المسافة بين طويات خط التنقيط.

التنويعات (للمسافات) يتحكم في مدى اختلاف مقدار المسافة بين طويات خط التنقيط.

إنشاء فسيفساء

1. إدراج صورة نقطية لتستخدم كأساس للفسيفساء. يجب أن تكون الصورة مدمجة، وليست مرتبطة.

يمكنك أيضاً تنقيط كائن متجه ليستخدم كأساس للفسيفساء.

2. حدد الصورة.

3. اختر مرشح > إنشاء > فسيفساء كائن.

4. إذا كنت تريد تغيير أبعاد الفسيفساء، قم بإدخال قيم للحجم الجديد.

5. اضبط خيارات لتتحكم في المسافات بين البلاطات والعدد الإجمالي للبلاطات، مع أي خيارات إضافية، وانقر موافق:

الاحتفاظ بالنسب يقفل أبعاد العرض أوالطول على تلك الخاصة بالصورة النقطية الأصلية. يحسب العرض العدد المناسب من البلاطات ليتم استخدامه لعرض الفسيفساء، بناءاً على عدد البلاطات الأصلي للعرض. يحسب الطول العدد المناسب من البلاطات ليتم استخدامه لطول الفسيفساء، بناءاً على عدد البلاطات الأصلي للطول.

النتيجة يحدد ما إذا كانت بلاطات الفسيفساء ملونة أم درجات رمادي.

تغيير الحجم باستخدام النسب المئوية يغير حجم الصورة بنسب من العرض والطول.

حذف النقطي يحذف الصورة النقطية الأصلية.

استخدام النسبة يجعل البلاطات مربعة، باستخدام عدد من البلاطات المحدد في عدد البلاطات. يوجد هذا الخيار أسفل زر إلغاء الأمر.

تغيير رسوم متجهة إلى صور نقطية

حول التنقيط

التنقيط هو عملية تغيير رسوم متجهة إلى صورة نقطية. أثناء التنقيط، يقوم Illustrator بتحويل مسارات الكائن إلى بيكسلات. تقوم بضبط خيارات التنقيط لتحدد الحجم وخصائص أخرى للبيكسلات الناتجة.

يمكنك تنقيط كائنات متجهة منفردة باستخدام أمر الكائن > تنقيط أو تأثير التنقيط. يمكنك أيضاً تنقيط الوثيقة بأكملها بتصديرها إلى تنسيق نقطي، مثل JPEG، GIF، أو TIFF.

تنقيط كائن متجه

1. حدد كائن أو أكثر.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:
   - لتقوم بتنقيط الكتابة بشكل نهائي، اختر الكائن > تنقيط.
   - لإنشاء مظهر التنقيط بدون تغيير الكائن في الهيكل، اختر التأثيرات > تنقيط.
3. ضبط خيارات التنقيط ، وانقر موافق

أنماط الرسوم

حول أنماط الرسوم

نمط الرسوم هو مجموعة من خصائص المظهر التي يمكن إعادة استخدامها. تتيح لك أنماط الرسوم تغيير شكل الكائن بسرعة؛ على سبيل المثال، يمكنك تغيير لون تعبئته وحده، تعديل شفافيته، وتطبيق تأثيرات بخطوة واحدة. كل التغييرات التي تطبقها باستخدام أنماط الرسوم يمكن التراجع عنها تماماً.

يمكنك تطبيق أنماط رسوم على كائنات، مجموعات، وطبقات. عندما تقوم بتطبيق نمط رسوم على مجموعة أو طبقة، فإن كل كائن في المجموعة أو الطبقة تأخذ خصائص نمط الرسوم. على سبيل المثال، افترض أن لديك نمط رسوم يتكون من 50٪ عتامة. إذا قمت بتطبيق نمط على طبقة، فإن كل الكائنات في تلك الطبقة أو تمت إضافتها إليها ستظهر 50٪ معتمة. على أي حال، إذا قمت بنقل كائن إلى خارج الطبقة، فإن الكائن يظهر مرتداً لعتامته السابقة.

✓ إذا قمت بتطبيق نمط رسوم على مجموعة أو طبقة، لكن لون تعبئة النمط لا يظهر في العمل الفني، اسحب خاصية التعبئة فوق مدخل المحتويات في لوحة المظهر.

نظرة عامة على لوحة أنماط الرسوم

يمكنك استخدام لوحة أنماط الرسوم (نافذة > أنماط الرسوم) لإنشاء، تسمية، وتطبيق مجموعات من خصائص المظهر. تسرد القائمة مجموعة افتراضية من أنماط الرسوم عندما تقوم بإنشاء وثيقة جديدة. أنماط الرسوم المخزنة مع الوثيقة النشطة سيعرض في اللوحة عندما تكون الوثيقة مفتوحة ونشطة.

<u>تغيير كيفية سرد أنماط الرسوم في اللوحة</u>

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- حدد خيار عرض من قائمة اللوحة: عرض المصغرات لعرض مصغرات، عرض قائمة صغيرة لعرض قائمة من الرموز المسماة، أو قائمة كبيرة لعرض قائمة مسماة من الرموز على مصغرات كبيرة.
- اسحب نمط الرسوم إلى موضع مختلف. عند ظهور الخط الأسود في الموضع الذي تريده، اترك زر الفأرة.
- حدد ترتيب بالاسم من قائمة اللوحة لتسرد أنماط الرسوم بالترتيب الهجائي.

إنشاء أنماط رسوم

يمكنك إنشاء رسوم من مخطط بتطبيق خصائص مظهر على كائن، أو يمكنك تأسيس نمط من أنماط أخرى. يمكنك أيضاً مضاعفة أنماط رسوم موجودة.

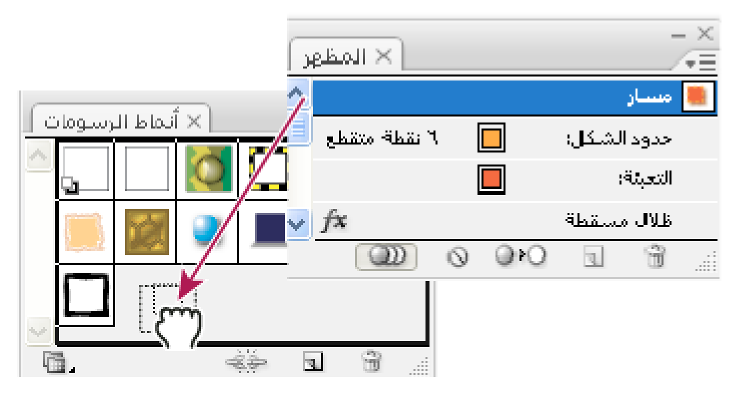
<u>إنشاء نمط رسوم</u>

1. حدد كائن وقم بتطبيق أي تراكب من خصائص مظهر، متضمناً إعدادات التعبئات والحدود، التأثيرات، والشفافية.

يمكنك استخدام لوحة المظهر لمعايرة ترتيب خصائص المظهر وإنشاء تعبئات وحدود متعددة. على سبيل المثال، يمكن أن يكون لديك ثلاثة تعبئات في نمط رسوم، كل بعتامة مختلفة وصيغة مزج تعرف كيفية تتفاعل الألوان المختلفة.

2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر زر نمط رسوم جديد في لوحة أنماط الرسوم.
- حدد نمط رسوم جديد من قائمة اللوحة.
- اسحب المصغر من لوحة المظهر (أو الكائن من نافذة التصميم) في لوحة أنماط الرسوم.
- انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على زر نمط رسوم جديد، قم بإدخال اسم لنمط الرسوم، وانقر موافق.



اسحب المصغر من لوحة المظهر إلى لوحة أنماط الرسوم لحفظ الخصائص.

إنشاء نمط رسوم جديد بناءاً على نمطي رسوم موجودة أو أكثر.

❖ انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS) لتحديد كل أنماط الرسوم التي تريد دمجها، ثم اختر دمج أنماط رسوم من قائمة اللوحة.

يحتوي نمط الرسوم الجديد على كل الخصائص الموجودة في أنماط الرسوم المحددة ويضاف إلى نهاية قائمة أنماط الرسوم في اللوحة.

مضاعفة نمط رسوم

❖ اختر مضاعفة نمط رسوم من قائمة اللوحة، أو اسحب نمط الرسوم إلى زر نمط جديد.

يظهر نمط الرسوم الجديد في أسفل القائمة في لوحة أنماط الرسوم.

تطبيق نمط رسوم

1. قم بتحديد كائن أو مجموعة (أو قم بتحديد طبقة في لوحة الطبقات).
2. حدد نمط في لوحة التحكم، لوحة أنماط الرسوم، أو مكتبة أنماط رسوم.

يمكنك أيضاً سحب نمط الرسوم إلى كائن في نافذة الوثيقة. (لا يجب أن يتم تحديد الكائن أولاً.)

ملاحظة: للحفاظ على لون الكتابة عند تطبيق نمط رسوم، قم بإلغاء تحديد تخطي لون الحرف في قائمة لوحة أنماط الرسوم.

العمل باستخدام أنماط الرسوم

في لوحة أنماط الرسوم، يمكنك إعادة تسمية أو حذف أنماط رسوم، قم بفك الربط بنمط رسوم، واستبدل خصائص نمط رسوم.

إعادة تسمية نمط

❖ اختر خيارات نمط رسوم من قائمة اللوحة، قم بإعادة تسمية الملف، ثم انقر موافق.

حذف نمط رسوم

❖ اختر حذف نمط رسوم من قائمة اللوحة وانقر نعم، أو اسحب النمط إلى أيقونة الحذف.

أي كائنات، مجموعات، أو طبقات استخدمت نمط رسوم تحافظ على نفس خصائص المظهر؛ على أي حال، فإن تلك الخصائص لم تعد مرتبطة بنمط الرسوم بعد الآن.

فك ارتباط بنمط رسوم

1. حدد الكائن، المجموعة، أو الطبقة التي تم تطبيق نمط رسوم عليها.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر فك الارتباط بنمط الرسوم من قائمة أنماط الرسوم، او انقر زر فك ارتباط بنمط الرسوم في اللوحة.
- (تغيير أي خاصية مظهر للتحديد (مثل التعبئة، الحد، الشفافية، أو التأثير).

الكائن، المجموعة، أو الطبقة تحافظ على نفس خصائص المظهر ويمكن تحريرها بشكل مستقل الآن. على أي حال، تلك الخصائص لم تعد مرتبطة بنمط رسوم.

استبدال خصائص نمط رسوم

- اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) نمط الرسوم الذي تريد استخدامه إلى نمط الرسوم الذي تريد استبداله.
- حدد الكائن أو المجموعة (أو استهدف الطبقة في لوحة الطبقات) التي تريد استخدامه مظهره. ثم اسحب مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) المصغر في قمة لوحة المظهر في نمط رسوم على نمط الرسوم الذي تريد استبداله في لوحة أنماط الرسوم.
- حدد نمط الرسوم الذي تريد استبداله. ثم حدد العمل الفني(أو استهدف عنصر ما في لوحة الطبقات) الذي له خصائص تريد استخدامها، واختر إعادة تعريف نمط رسم "اسم النمط" من قائمة لوحة المظهر.

تحافظ أنماط الرسوم المستبدلة على اسمها لكنها تأخذ خصائص مظهر جديدة. كل ظهور للنمط الرسوم في وثيقة Illustrator يتم تحديثه ليستخدم الخصائص الجديدة.

استخدام مكتبات أنماط الرسوم

مكتبات أنماط الرسوم هي مجموعات من أنماط الرسوم سابقة الإعداد. عندما تقوم بفتح مكتبة أنماط رسوم، فإنها تظهر في لوحة جديدة (ليس في لوحة أنماط الرسوم). أنت تقوم بتحديد، ترتيب، وعرض العناصر في مكتبة أنماط الرسوم مثلما تفعل في لوحة أنماط الرسوم. على أي حال، لا يمكنك إضافة عناصر، حذف عناصر من، أو تحرير العناصر في لوحة مكتبات أنماط الرسوم.

<u>افتح مكتبة نمط الرسوم</u>

❖ حدد مكتبة من القائمة الفرعية نافذة > مكتبات أنماط الرسوم أو القائمة الفرعية فتح مكتبة أنماط رسوم في قائمة لوحة أنماط الرسوم.

✓ لتقم بفتح مكتبة آلياً عندما تقوم بتشغيل Illustrator، اختر منتظم من قائمة لوحة المكتبة.

<u>إنشاء مكتبة نمط رسوم</u>

1. إضافة أنماط رسوم التي ترغب إلى لوحة أنماط الرسوم، وحذف أي أنماط رسوم التي لاترغب بها.

✓ لتحدد كل أنماط الرسوم غير المستخدمة في وثيقة، اختر تحديد كل أنماط الرسوم غير المستخدمة من قامة لوحة أنماط الرسوم.

2. اختر حفظ مكتبة أنماط الرسوم من قائمة لوحة نمط الرسوم.

يمكنك حفظ المكتبة في أي مكان. على أي حال، فإذا قمت بحفظ ملف المكتبة في الموضع الافتراضي، وسيظهر اسم المكتبة في القائمة الفرعية مكتبات أنماط الرسوم والقائمة الفرعية فتح مكتبة أنماط رسوم عندما تقوم بإعدة تشغيل Illustrator.

نقل أنماط الرسوم من مكتبة إلى لوحة أنماط الرسوم

- اسحب نمط رسوم أو أكثر من مكتبة أنماط الرسوم إلى لوحة أنماط الرسوم.
- حدد أنماط الرسوم التي تريد إضافتها ، وحدد إضافة إلى أنماط الرسومات من قائمة لوحة المكتبة.
- تطبيق نمط رسوم على كائن في الوثيقة. تتم إ ضافة نمط الرسوم آلياً للوحة أنماط الرسومات.

إدارج كل أنماط الرسوم من وثيقة أخرى

1. اختر نافذة > مكتبات أنماط الرسوم > مكتبة أخري أو حدد فتح مكتبة نمط رسوم منفردة > مكتبة أخرى من قائمة لوحة أنماط الرسوم.
2. حدد الملف الذي تريد إدراجه، ثم انفر موافق.

تظهر أنماط الرسوم في لوحة مكتبة أنماط الرسوم (وليس لوحة أنماط الرسوم).

رسومات الويب

أمثلة مجربة لإنشاء رسومات الويب

حول رسومات الويب

عند قيامك بتصميم رسومات للويب، يجب أن تراعي أمور مختلفة من الممكن أن لا تأخذها في حسبانك عند تصميم الرسومات للطباعة.

لمساعدتك في اتخاذ قرار مبني على معلومات صحيحة حول رسومات الويب، تذكر الإرشادات التالية:

1. استخدام ألوان آمنة للويب

غالباً ما تكون الألوان هي المحور الرئيسي للعمل الفني. مع العلم بأنه، ليس من الضروري أن الألوان التي تراها على لوحتك الفنية هي الألوان التي ستظهر في متصفح الويب على نظام تشغيل خاص بمستخدم أخر. يمكنك منع المحاكاة (أسلوب تمثيل الألوان غير المتاحة) وبعض مشاكل الألوان الأخرى بإتباعك لخطوتين وقائيتين عند إنشاء رسومات الويب. أولاً، اعمل باستخدام صيغة ألوان RGB دائماً. ثانياً، استخدم ألوان الويب الآمنة.

2. وازن بين جودة الصورة وحجم الملف.

من الضروري إنشاء ملفات رسومات صغيرة الحجم حتى يصبح في الإمكان توزيع الصور على الويب. باستخدامك لملفات ذات أحجام أصغر، تتمكن خوادم الويب من تخزين وبث الصور بكفاءة أعلى، كما تتمكن برامج العرض والتصفح من تنزيل الصور بسرعة أكبر. يمكنك عرض الحجم ووقت التنزيل المتوقع لرسمة ويب من خلال شاشة حفظ للويب والآلات.

3. اختر أفضل تنسيق ملف لرسمتك.

أنـواع مختلفـة مـن الرسـومات في حاجـة إلى أن يـتم حفظهـا في تنسـيقات ملفـات مختلفة لكي يتم عرضها في أفضل صورة وكذلك يتم حفظها في ملفات ذات أحجام صغيرة مناسبة للويب.

هنـاك الكـثير مـن قوالـب Illustrator تم إنتاجهـا خصيصـاً للويـب، متضـمنة صفحات ويب وترويسات. اختر ملف > جديد من قالب، لتحديد قالب.

حول وضع معاينة البيكسل

عند قيامك بحفظ عملك الفني باستخدام التنسيق النقطي؛ على سبيل المثال، JPEG أو GIF أو PNG؛ يقوم Illustrator بتنقيط العمل الفني بقيمة 72 بيكسل في البوصة. يمكنك معاينة كيف ستبدو الكائنات في الصيغة النقطية عن طريق اختيار عرض > معاينة البيكسل. يكون هذا مفيداً جداً عندما تريد التحكم في درجة دقة وحجم وصقل حواف الكائنات في الرسمة ذات الصيغة النقطية.

لفهم كيف يقوم Illustrator بتقسيم الكائنات إلى عدد من البيكسل، قم بفتح ملف يحتوي على رسومات متجهة ثم اختر عرض > معاينة البيكسل، ثم قم بتكبير العمل الفني حتى تتمكن من رؤية البيكسل فرادى. يتم تحديد مواضع البيكسل عن طريق شبكة مرئية، حيث تقوم الشبكة بتقسيم اللوحة الفنية بزيادات مقدارها 1 نقطة (72/1 بوصة). إذا قمت بتحريك أو إضافة أو تحويل كائن، سوف تلاحظ أن الكائن ينجذب إلى شبكة البيكسل. نتيجة لما سبق، يختفي أي صقل حواف لحواف الكائن "المنجذبة" (خاصةً الحواف اليسرى والعلوية). الآن قم بإلغاء تحديد أمر عرض > جذب إلى البيكسل، وقم بتحريك الكائن. في هذه المرة، سوف يصبح بإمكانك تغيير موضع الكائن بين خطوط الشبكة. لاحظ كيف يؤثر هذا في صقل حواف الكائن. كما يتضح لك، فإن عمل أي تعديلات متناهية الصغر من المحتمل أن تؤثر في كيفية تحويل الكائن إلى الصيغة النقطية.



إيقاف معاينة البيكسل (أعلى) مقارنة بمعاينة البيكسل في وضع التشغيل (أسفل)

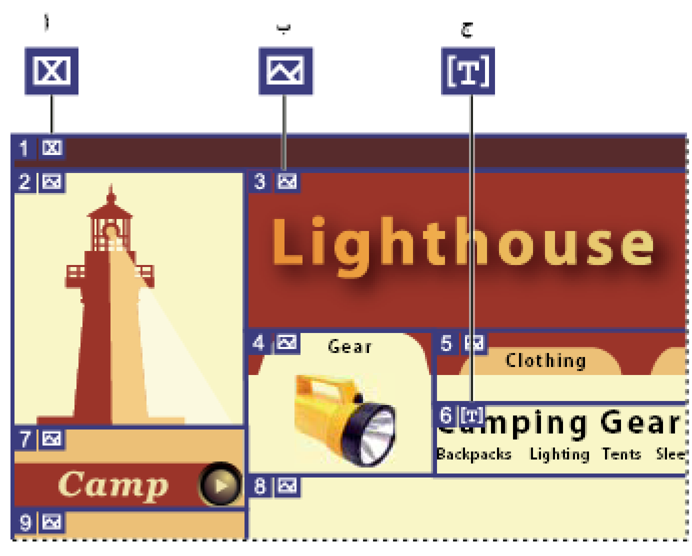
هـام: هنـاك ربـط تفـاعلي بـين شـبكة البيكسـل ونقطـة أصـل المسـطرة (0,0). سـيؤدي تغيير نقطـة أصـل المسـطرة إلى تغيير الأسـلوب الـذي يتبعـه Illustrator في تحويل العمل الفني إلى الصورة النقطية.

الشرائح وخرائط الصور

حول الشرائح

من الممكـن أن تحتـوي صفحـات الويـب علـى عنـاصـر عديـدة؛ علـى سـبيل المثـال، نـص HTML وصـور نقطيـة ورسـومات متجهـة. في Illustrator، يمكنـك اسـتخدام الشـرائح لتعيين الحـدود لعنـاصـر الويب المختلفة في عملك الفني. على سـبيل المثـال، إذا كـان عملك الفني يحتوي علـى صورة نقطيـة في حاجـة إلى تحسـين باسـتخدام تنسيق JPEG، بينمـا بـاقي الصـور تم تحسـينهم بصـورة جيـدة كملـف GIF، فإنـه يمكنـك عزل الصورة النقطية باستخدام شـريحة. عنـد قيامـك بحفـظ العمـل الفني كصفحـة ويب باسـتخدام أمـر حفـظ للويـب والآلات، فإنـه يمكنـك اختيـار حفـظ كـل شـريحة كملف مستقل ذو تنسيق وإعدادات ولوحة ألوان خاصة به.

الشرائح في وثيقة Illustrator تكافئ خلايا الجدول في صفحة الويب الناشئة. في الوضع الافتراضي، يتم تصدير مساحة الشريحة كملف صورة داخل خلية جدول. إذا كنت تريد أن تحتوي خلية الجدول على نص HTML ولون خلفية كبديل عن ملف الصورة، فإنه يمكنك تغيير نوع الشريحة إلى بدون صورة. إذا كنت تريد تحويل نص Illustrator إلى نص HTML، فإنه يمكنك تغيير نوع الشريحة إلى نص HTML.



عمل شرائح لعمل فني باستخدام أنواع شرائح مختلفة

أ. شريحة بدون صورة ب. شريحة صورة ج. شريحة نص HTML

يمكنك عرض الشرائح على اللوحة الفنية وفي شاشة الحفظ للويب والآلات. يقوم Illustrator بترقيم الشرائح من اليسار إلى اليمين ومن أعلى إلى أسفل، بداية من الركن العلوي على يسار العمل الفني. إذا قمت بتغيير ترتيب الشرائح أو عددها الإجمالي، فإنه يتم تحديث أرقام الشرائح لكي تتماشى مع الترتيب الجديد.

عند قيامك بإنشاء شريحة، يقوم Illustrator بتقسيم العمل الفني المحيط إلى شرائح آلية للحفاظ على المخطط باستخدام جدول ويب. هناك نوعان من الشرائح الآلية: الشرائح الآلية والشرائح الفرعية. يتم تخصيص الشرائح الآلية للمساحات التي لم تقم بتعريفها كشرائح في عملك الفني. يقوم Illustrator بإعادة تكوين

الشرائح الآلية في كل مرة تقوم بإضافة أو تحرير الشرائح. تعبر الشرائح الفرعية عن كيفية تقسيم الشرائح سابقة التعريف المتداخلة. بالرغم من أنه يتم ترقيم الشرائح الفرعية وتعرض رمز الشريحة، فإنه لا يمكنك تحديدهم منفصلين عن الشريحة الأساسية التي يقعوا عليها. يقوم Illustrator بإعادة تكوين الشرائح الفرعية والشرائح الآلية كلما تطلب العمل ذلك.

إنشاء شرائح

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- قم بتحديد كائن أو أكثر على اللوحة الفنية، ثم اختر كائن > شريحة > عمل.
- قم بتحديد أداة الشريحة ثم اسحب أعلى المساحة حيث تريد إنشاء شريحة. اضغط على مفتاح Shift أثناء السحب لقصر هيئة الشريحة على شكل مربع. اضغط المفتاح Alt (في حالة نظام التشغيل Windows) أو المفتاح Option (في حالة نظام التشغيل Mac OS) أثناء السحب للرسم من المركز.
- قم بتحديد كائن أو أكثر على اللوحة الفنية، ثم اختر كائن > شريحة > إنشاء من التحديد.
- ضع الأدلة حيث تريد عمل شريحة في العمل الفني، ثم اختر كائن > شريحة > إنشاء من الأدلة.
- قم بتحديد شريحة موجودة، ثم اختر كائن > شريحة > مضاعفة الشريحة.

✓ استخدم أمر كائن > شريحة > عمل حينما تريد أن تتماثل أبعاد الشريحة مع حدود عنصر في عملك الفني. إذا قمت بتحريك أو تعديل العنصر، فإنه يتم ضبط مساحة الشريحة تلقائياً لكي تتماشى مع العمل الفني الجديد. كذلك استخدم هذا الأمر لإنشاء شريحة تماثل وتكتسب النص وخصائص التنسيق الأساسية من كائن نص.

✓ استخدم أداة الشريحة، أو أمر إنشاء من التحديد، أو أمر إنشاء من الأدلة عندما تريد أن تكون أبعاد الشريحة غير معتمدة على العمل الفني الواقعة عليه.

تظهر الشرائح التي تقوم بإنشائها مستخدماً أي من هذه الطرق كعناصر في لوحة الطبقات، حيث يمكنك تحريكها وتغيير حجمها وحذفها بنفس الأسلوب المتبع مع الكائنات المتجهة.

تحديد الشرائح

استخدم أداة تحديد الشريحة لتحديد شريحة في نافذة الرسومات التوضيحية أو نافذة الحفظ للويب والآلات.

- لتحديد شريحة، انقرها.
- لتحديد شرائح متعددة، اضغط على مفتاح العالي **Shift** مع النقر. (في شاشة الحفظ للويب والآلات، يمكنك كذلك الضغط على مفتاح العالي **Shift** مع السحب).
- لتحديد شريحة واقعة بأسفل في حالة التعامل مع شرائح متداخلة، انقر الجزء المرئي منها.

بالإضافة إلى ما سبق، يمكنك تحديد الشرائح في نافذة الأشكال التوضيحية، عن طريق تنفيذ أي من الخيارات التالية:

- لتحديد أي من الشرائح التي قد تم إنشائها باستخدام أمر كائن > شريحة > عمل، قم بتحديد العمل الفني المقابل لها على اللوحة الفنية. إذا كانت الشريحة مرتبطة مع مجموعة أو طبقة، قم بتحديد أيقونة الهدف المجاورة للمجموعة أو الطبقة في لوحة الطبقات.)
- لتحديد أي من الشرائح التي قد تم إنشائها باستخدام أداة الشريحة أو أمر إنشاء من التحديد، أو أمر إنشاء من الأدلة، حدد الشريحة في لوحة الطبقات.
- انقر على مسار الشريحة باستخدام أداة التحديد .
- لتحديد جزء من مسار الشريحة أو نقطة إرساء شريحة، انقر العنصر باستخدام أداة التحديد المباشر.

ملاحظة: لا يمكنك تحديد الشرائح الآلية. تكون هذه الشرائح غير متاحة للاختيار.

ضبط خيارات الشريحة

تحـدد خيـارات الشـريحة كيـف سـيبدو محتويـات الشـريحة ودورهـا ﰲ نطـاق صفحة الويب الناتجة.

1. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية باستخدام أداة تحديد الشريحة:

- قـم بتحديـد شـريحة ﰲ نافـذة الأشـكال التوضـيحية، ثـم اخـتر كـائن > شريحة > خيارات الشريحة.
- انقـر شـريحة نقـرة مزدوجـة ﰲ نافـذة الحفـظ للويـب والآلات باسـتخدام أداة تحديد الشريحة.

2. قم بتحديد نوع شريحة ثم اضبط الخيارات التالية:

صـورة قـم بتحديـد هـذا النـوع إذا كنـت تريـد أن تكـون مسـاحة الشـريحة ملـف صورة ﰲ صفحة الويب الناتجة. إذا كنت تريد أن تصبح الصورة رابط HTML، قـم بإدخال URL وحدد مجموعة الإطارات. كما يمكنـك تحديـد الرسـالة الـتي سـتظهر ﰲ مسـاحة الحالـة بمتصـفح الويـب عنـدما يـتم وضـع مؤشـر الفـأرة أعلـى الصـورة، وسيظهر النص البديل عندما تكون الصورة غير مرئية، ولون خلفية لخلية الجدول.

بدون صـورة قـم بتحديـد هـذا النـوع إذا كنـت تريـد أن تحتـوي مسـاحة الشـريحة على نص HTML ولون خلفية ﰲ صفحة الويب الناتجة. قم بإدخال النـص الـذي تريـده ﰲ مربـع نـص الـنص المعـروض ﰲ الخليـة، ثـم قـم بتنسـيق الـنص باسـتخدام علامـات تمييز HTML القياسـية. تأكـد مـن عـدم إدخالـك نـص زائـد عـن الممكـن عرضـه ﰲ مساحة الشريحة. إذا قمت بإدخال نص كبير جداً، فإنه سيمتد إلى الشرائح المجاورة ويؤثر على مخطط صفحة الويب الخاصة بك بصورة سلبية. مع العلم بأنـك لا تسـتطيع رؤيـة الـنص على اللوحـة الفنيـة، فـإن هـذا لـن يصـبح ظـاهراً إلا عنـد قيامـك بعـرض صـفحة الويـب ﰲ متصـفح الويـب.) قـم بضـبط خيـارات أفقـي ورأسـي لتغـيير محـاذاة النص ﰲ خلية الجدول.

نص **HTML** يكون هـذا الخيـار متاحـاً فقـط عنـد قيامـك بإنشـاء الشـريحة عـن طريـق تحديـد كـائن نـص ثـم اختيـار كـائن > شـريحة > عمـل. يـتم تحويـل نـص

Illustrator إلى نص HTML مع مراعاة خصائص النص الأساسية في صفحة الويب الناتجة. لتحرير النص، قم بتحديث النص في عملك الفني. قم بضبط خيارات أفقي ورأسي لتغيير محاذاة النص في خلية الجدول. كما يمكنك تحديد لون خلفية لخلية الجدول.

✓ لتحرير النص لشرائح نص HTML في شاشة خيارات الشريحة، قم بتغيير نوع الشريحة إلى بدون صورة. يؤدي هذا إلى فصل الرابط مع كائن النص على اللوحة الفنية. لتجاهل تنسيق النص، قم بإدخال <غير منسق> كالكلمة الأولى في كائن النص.

إقفال الشرائح

يؤمنك إقفال الشرائح من عمل تغييرات بالمصادفة، مثل تغييرات الحجم أو التحريك.

- لإقفال كل الشرائح، اختر عرض > إقفال الشرائح.
- لإقفال شرائح فردية، انقر عمود تحرير الشرائح في لوحة الطبقات.

ضبط حدود الشريحة

إذا قمت بإنشاء شريحة باستخدام أمر كائن > شريحة > عمل، يتم ربط موضع وحجم الشريحة مع العمل الفني الذي تحتوي عليه. وبناء على ما سبق، إذا قمت بتحريك أو تغيير حجم العمل الفني، يتم ضبط حدود الشريحة تلقائياً.

إذا قمت بإنشاء شريحة باستخدام أداة الشريحة، أو أمر إنشاء من التحديد، أو أمر إنشاء من الأدلة، فإنه يمكنك ضبط الشرائح يدوياً بالطرق التالية:

- لتحريك شريحة، اسحب الشريحة إلى موضع جديد باستخدام أداة تحديد الشريحة . اضغط على مفتاح العالي Shift لقصر الحركة على خط رأسي أو أفقي أو مائل بزاوية 45 درجة.

- لتغيير حجم شريحة، قم بتحديد الشريحة باستخدام أداة تحديد الشريحة، ثم اسحب أي ركن أو جانب من الشريحة. كما يمكنك استخدام أداة التحديد ولوحة التحويل لتغيير حجم الشرائح.
- لمحاذاة أو توزيع الشرائح، استخدام لوحة المحاذاة. من الممكن أن يؤدي استخدام محاذاة الشرائح إلى الاستغناء عن الشرائح الآلية التي لا تحتاج إليها، لإنتاج ملف HTML أصغر في الحجم وأكثر فاعلية.
- لتغيير ترتيب الشرائح، اسحب الشريحة إلى موضع جديد في لوحة الطبقات أو قم بتحديد أمر كائن > ترتيب.
- لتقسيم شريحة، قم بتحديد الشريحة ثم اختر كائن > شريحة > تقسيم الشرائح.

يمكنك تجميع الشرائح التي قمت بإنشائها باستخدام أي طريقة. قم بتحديد الشرائح ثم اختر كائن > شريحة > تجميع الشرائح. تكتسب الشريحة الناتجة أبعادها وموضعها بناء على مستطيل يتم إنشائه كناتج لوصل الحدود الخارجية للشرائح المجمعة. إذا لم تكن الشرائح المجمعة متجاورة أو ذات أبعاد مختلفة أو غير محاذية لبعضها البعض، فإنه من المحتمل أن تتداخل الشريحة الناتجة مع بعض الشرائح الأخرى.

لتغيير حجم كل الشرائح لتقع داخل حدود اللوحة الفنية، اختر كائن > شريحة > اقتطع إلى اللوحة الفنية. يتم حذف مساحات الشرائح التي تقع خارج حدود اللوحة الفنية لكي يتلائم اللوحة الفنية والشرائح الآلية الواقعة داخلها؛ وتظل كل الأعمال الفنية كما هي.

إزالة الشرائح

يمكنك إزالة شرائح عن طريق حذفهم أو عن طريق تحريرهم عن العمل الفني المرتبط بهم.

- لحذف شريحة، قم بتحديد الشريحة ثم اضغط حذف. إذا كانت الشريحة قد تم إنشائها باستخدام أمر كائن > شريحة > عمل، فإنه يتم حذف العمل الفني المرتبط بها في نفس الوقت. إذا كنت تريد الاحتفاظ بالعمل الفني، قم بتحرير الشريحة بدلاً من حذفها.
- لحذف كل الشرائح، اختر كائن > شريحة > حذف الكل. كل الشرائح التي قد تم إنشائها باستخدام أمر كائن > شريحة > عمل يتم تحريرها ولا تحذف.
- لتحرير شريحة، قم بتحديد الشريحة ثم اختر كائن > شريحة > تحرير.

إظهار أو إخفاء الشرائح

- لإخفاء شرائح في نافذة الأشكال التوضيحية، اختر عرض > إخفاء الشرائح.
- لإخفاء شرائح في نافذة حفظ للويب والآلات، انقر زر تبديل رؤية الشرائح .
- لإخفاء أرقام الشرائح وتغيير لون خطوط الشريحة، اختر تحرير > تفضيلات > أدلة ذكية وشرائح (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > أدلة ذكية وشرائح (في حالة نظام التشغيل Mac OS).

إنشاء خرائط الصور

تتيح لك الخرائط ربط مساحة أو أكثر من الصورة- تسمى مناطق ساخنة- بعنوان ربط URL. عندما يقوم المستخدم بنقر الموضع التفاعلي، يقوم متصفح الويب بتحميل الملف المرتبط.

الاختلاف الرئيسي بين استخدام خرائط الصور واستخدام الشرائح في إنشاء الروابط هو في كيفية تصدير العمل الفني كصفحة ويب. عند استخدام خرائط الصور يتم الاحتفاظ بالعمل الفني كله كملف صورة واحدة، بينما يؤدي استخدام الشرائح إلى تقسيم العمل الفني إلى ملفات منفصلة. هناك اختلاف آخر بين استخدام خرائط الصور واستخدام الشرائح، وهو أن خرائط الصور تمكنك من ربط مساحات ذات أشكال مضلعة أو مستطيلة في عملك الفني، بينما الشرائح تمكنك

من ربط مساحات مستطيلة فقط. إذا كنت في حاجة إلى ربط مساحات مستطيلة فقط، فإنه يفضل استخدام الشرائح على استخدام خريطة الصورة.

ملاحظة: لتجنب النتائج غير المتوقعة، لا تقم بإنشاء مواضع تفاعلية لخريطة صورة في الشرائح التي تحتوي على روابط URL-- وإلا فإنه من المحتمل أن كلاً من روابط خرائط الصور وروابط الشريحة يتم تجاهلها في بعض متصفحي الويب.

1. قم بتحديد الكائن الذي تريد ربطه مع URL.
2. في لوحة الخصائص، قم بتحديد شكل لخريطة الصورة من قائمة خريطة الصورة.
3. قم بإدخال URL نسبي أو كامل في مربع نص الـ URL أو قم بتحديد قائمة بمجموعة الـ URLs المفضلة. يمكنك تدقيق موقع الـ URL عن طريق نقر زر المتصفح.

✓ لزيادة عدد المدخلات المرئية في قائمة URL، قم بتحديد لوحة الخيارات من قائمة لوحة الخصائص. قم بإدخال قيمة تتراوح بين 1 إلى 30 لتحديد عدد مدخلات URL التي تريد أن يتم عرضها في قائمة الـ URL.

إنشاء رسوم متحركة

حول رسومات Flash

تنسيق الملف (SWF)Flash هو تنسيق ملفات رسومات متجهة، يستخدم للرسومات المضغوطة والمتغيرة الأحجام للعرض على الويب. حيث أن تنسيق الملف مبني على تقنية المتجهات، فإن الأعمال الفنية تحافظ على جودة الصورة عند أي درجة وضوح ويكون هو الأنسب للاستخدام عند إنشاء إطارات الرسوم المتحركة. في Illustrator، يمكنك إنشاء إطارات رسوم متحركة فردية على طبقات ثم تصدير طبقات الصورة إلى إطارات فردية للاستخدام على موقع الويب. كما يمكنك

تعريف رموز في ملف Illustrator لتقليل حجم الرسم المتحرك. عند التصدير، يتم تعريف كل رمز مرة واحدة فقط في ملف SWF.

يمكنك حفظ العمل الفني كملف SWF عن طريق استخدام أمر تصدير أو أمر حفظ للويب والآلات. استخدام كلاهما يشمل الميزات التالية:

أمر تصدير (SWF) يتيح أعلى إمكانية تحكم على أسلوب ضغط الصور النقطية والرسوم المتحركة.

أمر حفظ للويب والآلات يتيح أعلى إمكانية تحكم على الخلط بين التنسيقات النقطية وتنسيق SWF في المخططات ذات الشرائح. يتيح هذا الأمر خيارات صور أقل من أمر تصدير (SWF)، ولكن يستخدم أخر إعدادات تم استخدامها بواسطة أمر تصدير.

تذكر دائماً المعلومات التالية عند إعداد عمل فني للحفظ كـ SWF:

- للحفاظ على حجم الملف صغير لأقصى درجة ممكنة عند استخدام الرموز، قم بتطبيق المؤثرات على الرموز في لوحة الرموز بدلاً من نسخ الرموز الموجودة في العمل الفني.
- ينتج عن استخدام أدوات صبغة الرموز ونمط الرموز ملفات SWF كبيرة، حيث يجب أن يقوم Illustrator بإنشاء نسخة من كل رمز للحفاظ على مظهر كل نسخة منهم.
- يتم تنقيط كائنات الشبكة والتدرجات ذات عدد من درجات التوقف أكثر من 8 وستظهر كأشكال ذات تعبئات نقطية. التدرجات ذات عدد من درجات التوقف أقل من 8 يتم تصديرها كتدرجات.
- يتم تنقيط الحشوات إلى صور أصغر مكافئة لحجم الحشو لتعبئة العمل الفني.
- إذا امتدت مساحة كائن ذو صيغة نقطية خارج حدود الشريحة، فإنه يتم تضمين الكائن بأكمله في الملف المصدر.
- يدعم SWF النهايات والواصلات الدائرية فقط. تصبح النهايات والواصلات المشطوبة والمربعة دائرية عند تصديرها إلى SWF.

- يتحول النص المعبأ بحشوات وحدود الشكل المعبئة بحشوات إلى مسارات معبئة بحشوات.
- بالرغم من أن النص يحتفظ بالكثير من ميزاته عند تصديره إلى SWF، إلا أن بعض المعلومات تفقد. عند استيراد ملف SWF إلى Flash، فإنه يتم الحفاظ على المسافات بين السطور وتجانب الحروف والمسافات بين الحروف. كحل بديل، يتم تقسيم النص إلى صفوف منفصلة لمحاكاة مظهر المسافة بين السطور. عند تشغيل ملف SWF فيما بعد في مشغل Flash، فإنه يتم الحفاظ على مظهر المسافات بين السطور وتجانب الحروف والمسافات بين الحروف في الملف. إذا كنت تود تصدير النص كمسارات، قم بتحديد خيار تصدير النص على هيئة مخططات في شاشة خيارات SWF أو قم بتحويل النص إلى مخططات قبل تصديره إلى SWF عن طريق استخدام أمر إنشاء مخططات.

إنشاء رسوم متحركة Flash

هناك طرق عديدة لإنشاء رسوم متحركة Flash في Illustrator. أسهل الأساليب هو وضع كل إطار رسوم متحركة على طبقة Illustrator منفصلة، ثم تحديد خيار طبقات AI إلى إطارات SWF عند قيامك بتصدير العمل الفني.

1. قم بإنشاء العمل الفني الذي تريد تحويله إلى رسوم متحركة. استخدم الرموز لتقليل حجم ملف الرسوم المتحركة وتبسيط عملك.
2. قم بإنشاء طبقة منفصلة لكل إطار في الرسوم المتحركة.

يمكنك تنفيذ هذا عن طريق لصق العمل الفني الأساسي في طبقة جديدة ثم تحرير العمل الفني. أو يمكنك استخدام أمر تحرير إلى طبقات لتكوين طبقات تلقائياً تتكون من كائنات يتم التركيب عليها بأسلوب تراكمي.

3. تأكد أن الطبقات مرتبة وفقاً للأسلوب الذي تود إتباعه عند عرضها كإطارات رسوم متحركة.
4. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- اختر ملف > تصدير، ثم اختر Flash (SWF) للتنسيق ثم انقر تصدير. في شاشة خيارات SWF، قم بتحديد خيار طبقات AI إلى إطارات SWF للتصدير كـ. اضبط خيارات الرسوم المتحركة الإضافية، ثم انقر موافق.
- اختر ملف > حفظ للويب والآلات. اختر SWF من قائمة تنسيق الملف المحسن. من خلال قائمة نوع التصدير، اختر طبقات AI إلى إطارات SWF. اضبط الخيارات الإضافية، ثم انقر حفظ.

العمل باستخدام Illustrator وFlash

يمكنك نقل العمل الفني من Illustrator إلى بيئة تحرير Flash أو مباشرة إلى Flash Player. يمكنك نسخ ولصق عمل فني، حفظ ملفات في تنسيق SWF، أو تصدير عمل فني مباشرة إلى Flash. بالإضافة إلى أن Illustrator يوفر دعم لنص Flash الديناميكي ورموز مشهد الفيديو.

يمكنك أيضاً استخدام Device Central لترى كيف سيبدو عمل Illustrator الفني في Flash Player على أجهزة محمولة يدوياً مختلفة.

لصق عمل Illustrator الفني

يمكنك إنشاء عمل فني غني بالرسومات في Illustrator ونسخه ولصقه في Flash ببساطة ويسر.

عندما تقوم بلصق عمل Illustrator الفني في Flash، فإن الخصائص التالية يتم الحفاظ عليها:

- المسارات والأشكال
- القياس
- سمك الحدود
- تعريفات التدريج
- النص (بما في ذلك خطوط OpenType)
- الصور المرتبطة
- الرموز

- حالات المزج

بالإضافة إلى أن Illustrator و Flash يدعمان العمل الفني الملصق بالطرق التالية:

- عندما تحدد طبقات المستوى الأعلى في عمل Illustrator الفني وتلصقهم في Flash، فإن الطبقات يتم الحفاظ عليها مع خصائصها (الرؤية والتأمين).
- تتحول ألوان غير RGB في Illustrator، (درجات الرمادي، والمخصصة، CMYK) إلى RGB في Flash. تلصق ألوان RGB كما هو متوقع.
- عندما تقوم بإدراج ولصق عمل Illustrator فني، يمكنك استخدام خيارات متنوعة للحفاظ على التأثيرات (مثل الظل المسقط على النص) على هيئة مرشحات Flash.
- يحافظ Flash على أقنعة Illustrator.

تصدير ملفات SWF من Illustrator

من Illustrator، يمكنك تصدير ملفات SWF تطابق جودة وضغط ملفات SWF المصدرة من Flash.

عندما تقوم بالتصدير، يمكنك أن تختار من بين تنوعات من الإعدادات المسبقة لتضمن المخرجات المثالية، ويمكنك تعيين كيفية معالجة الرموز، الطبقات، النص، والأقنعة. على سبيل المثال، يمكنك تعيين إذا ما كانت رموز Illustrator يتم تصديرها على هيئة مشاهد أفلام أو رسوم، أو يمكنك أن تختار أن تنشيء رموز SWF من طبقات Illustrator.

إدراج ملفات Illustrator في Flash

عندما تريد أن تقوم بإنشاء مخططات كاملة في Illustrator ثم إدراجهم في Flash في خطوة واحدة، يمكنك حفظ عملك الفني في تنسيق Illustrator الأصلي (AI) وإدراجه بمرونة عالية، في Flash باستخدام الأوامر ملف > إدراج إلى المسرح أو ملف > إدراج إلى المكتبة في Flash.

عندما يمكنك إدراج عمل Illustrator الفني على هيئة ملف AI، EPS، أو PDF، فإن Flash يحافظ على نفس الخصائص كما تم في العمل الفني Illustrator الملصق.

بالإضافة إلى أنه عندما يحتوي ملف Illustrator المدرج على طبقات، يمكنك إدراجهم بأي من الطرق التالية:

- تحويل طبقات Illustrator إلى طبقات Flash
- تحويل طبقات Illustrator إلى إطارات Flash
- تحويل كل طبقات Illustrator إلى طبقة Flash واحدة

سير عمل الرمز

يماثل سير عمل الرمز في Illustrator سير عمل الرمز في Flash.

إنشاء الرمز عندما تقوم بإنشاء رمز في Illustrator، تتيح لك خيارات شاشة الرمز أن تقوم بتسمية الرمز وضبط الخيارات الخاصة بـ Flash: نوع رمز مشهد الفيلم (والتي هي رموز Flash الافتراضية)، مكان شبكة تسجيل Flash، ودلائل قياس 9-شريحة. بالإضافة إلى أنه يمكنك استخدام العديد من اختصارات لوحة المفاتيح للرمز في Illustrator و Flash (مثل F8 لإنشاء رمز).

حالة العزل لتحرير الرمز في Illustrator، ثم بالنقر المزدوج على رمز لفتحه في حالة العزل من أجل تحرير أسهل. في حالة العزل، يكون تواجد الرمز فقط هو ما يمكن تحريره- كل الكائنات الأخرى الموجودة على لوح الرسم تكون غير نشطة وغير متاحة. بعد أن تخرج من حالة العزل، يتم تحديث الرمز في لوحة الرموز وكل تواجدات ذلك الرمز بالتبعية. في Flash، تعمل حالة تحرير الرمز ولوحة المكتبة بنفس الطريقة.

خصائص الرمز والروابط باستخدام لوحة الرمز أو لوحة التحكم، يمكنك تعيين أسماء لتواجدات الرمز بسهولة، وفك الربط بين التواجدات والرموز، تبادل تواجدات الرمز مع رمز آخر، أو إنشاء نسخة من الرمز. في Flash، تعمل ميزات التحرير ولوحة المكتبة بنفس الطريقة.

كائنات النص المدخل، والديناميكي، والثابت

عند إحضار نص ثابت من Illustrator في Flash ، فإن Flash يقوم بتحويل النص إلى حدود خارجية. بالإضافة إلى أنه يمكنك ضبط نصك في Illustrator على هيئة نص ديناميكي. يتيح لك النص الديناميكي أن تقوم بتحرير محتوى النص برمجياً في Flash ، وتدير المشاريع التي تتطلب التوطين بلغات متعددة بسهولة.

في Illustrator ، يمكنك تعيين كائنات نص منفردة على هيئة نص ثابت، ديناميكي، أو مدخل. كائنات النص الديناميكي في Illustrator و Flash لها نفس الخصائص. على سبيل المثال، كلاهما يستخدم المسافات بين الحروف مما يؤثر على كل الحروف في كتلة نصية بدلاً من الحروف منفردة، كلاهما يقوم بصقل الحروف بنفس الطريقة، وكلاهما يمكن أن يربط بملف XML خارجي يحتوي على النص.

أتمتة المهام

عمليات

حول العمليات

العملية هـي سلسـلة مـن المهـام الـتي تقـوم بتشـغيلها علـى ملـف واحـد أو حزمـة مـن الملفـات - أوامـر قائمـة، خيـارات لوحـة، عمليـات أداة، وهـكـذا. علـى سـبيل المثـال، يمكنك إنشاء عملية تغير حجم الصـورة، وتطبـق مرشـح علـى الصـورة مـن أجـل تـأثير معين، ثم حفظ الملف بالتنسيق المرغوب.

يمكن أن تتضمن العمليات توقفات تتيح لـك تنفيذ عمليـات لا يمكـن تسـجيلها (علـى سـبيل المثـال، اسـتخدام أداة الطـلاء). يمكـن أن تتضـمن العلميـات أيضـاً تحكمات النموذج التي تتيح لك إدخال قيم في الشاشة عند تشغيل عملية.

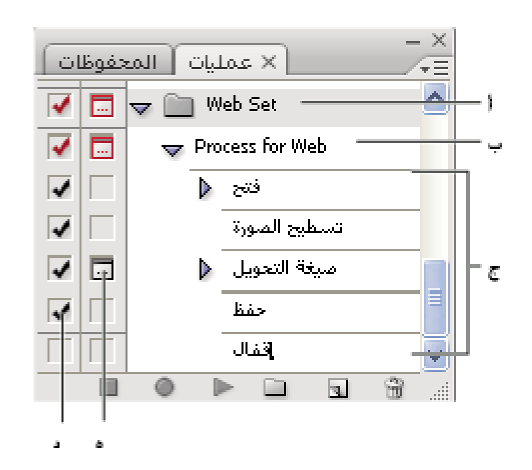
في Photoshop، العمليـات هـي أسـاس العمليـات التجميعيـة، والـتي هـي تطبيقات صغيرة تعالج كل الملفات التي يتم سحبها إلى أيقونتها آلياً.

يأتي Photoshop و Illustrator بعمليـات سـابقة التثبيـت ممـا يسـاعدك علـى تنفيـذ مهـام عامـة. يمكنـك اسـتخدام العمليـات كمـا هـي، أو تخصيصـهم لتطـابق احتياجاتك، أو إنشاء عمليات جديدة. يتم تخـزين العمليـات في مجموعـات لتسـاعدك على تنظيمهم.

يمكنك تسجيل، تحريـر، تخصيص، وحـزم عمليـات المعالجـة، ويمكنـك إدارة مجموعات من العمليات بالعمل بمجموعات العمليات.

نظرة عامة على لوحة العمليات

تستخدم لوحة العمليات (نافـذة > العمليـات) لتسـجيل، عـرض، تحريـر، وحـذف العمليات المنفردة. هذه اللوحة (تسمى لوحة العمليات في Illustrator) تتيح لك أيضـاً حفظ وتحميل ملفات العملية.



لوحة عمليات Photoshop

أ. مجموعة العمليات ب. عملية ج. أوامر مسجلة د. أمر متضمن

هـ. تحكم شرطي (يتنقل بين التشغيل أو الإيقاف)

تمدد وتقلص المجموعات، العمليات والأوامر

❖ انقر المثلث الموجود على يسار المجموعة، العملية، أو الأمر في لوحة العمليات. انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Option (في Mac OS) على المثلث لتمديد أو تقليص كل العمليات في مجموعة أو في كل الأوامر في عملية ما.

عرض العمليات بالاسم فقط

❖ اختر حالة الزر من قائمة لوحة العمليات. اختر حالة الزر مرة أخرى للرجوع إلى حالة القائمة.

ملاحظة: لا يمكنك عرض أوامر أو مجموعات منفردة في حالة الزر.

حدد عمليات في لوحة العمليات

❖ انقر اسم عملية ما. انقر مع الضغط على مفتاح العالي على أسماء العملية لتحديد عمليات متعددة متتالية، وانقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Command (في Mac OS) على أسماء العمليات لتحديد عمليات متعددة متفرقة.

تشغيل عملية على ملف

تشغيل عملية ما ينفذ أوامر العملية المسجلة في الوثيقة النشطة. (تتطلب بعض العمليات أن تقوم بعمل تحديد قبل التشغل؛ والبعض يمكن تنفيذه على الملف بأكمله.) يمكنك استثناء أوامر معينة من عملية أو تشغيل أمر واحد فقط. إذا كانت العملية تتضمن تحكم شرطي، فيمكنك تعيين قيم في شاشة أو استخدام أداة شرطية عندما تتوقف العملية مؤقتاً.

ملاحظة: في حالة الزر، نقر زر ينفذ العملية بأكملها- الأوامر التي تم استثنائها سابقاً لا تنفذ.

1. إذا كان ضرورياً، حدد الكائنات التي تريد تشغيل العملية عليها، أو افتح ملف.
2. قم بأحد الأمور التالية:

- (في Illustrator) لتشغيل مجموعة من العمليات، حدد اسم المجموعة، وانقر زر التشغيل ▶ في لوحة العمليات، أو اختر تشغيل من قائمة اللوحة.
- لتشغيل عملية واحدة بأكملها، حدد اسم العملية، وانقر زر التشغيل في لوحة العمليات، أو اختر تشغيل من قائمة اللوحة.
- إذا قمت بتعيين تركيب مفتاحي للعملية، اضغط التركيب المفتاحي لتشغيل العملية آلياً.
- لعرض جزء فقط من عملية، حدد الأمر الذي تريد أن تبدأ العملية منه، وانقر زر التشغيل في لوحة العمليات، أو اختر تشغيل من قائمة اللوحة.
- لتشغيل أمر واحد، حدد الأمر، ثم انقر مع الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو انقر مع الضغط على مفتاح Command (في Mac OS) على زر التشغيل في لوحة العمليات. يمكنك أيضاً الضغط على مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS)، وقم بالنقر المزدوج على الأمر.

✓ في Photoshop، لتراجع عن عملية، خذ لقطة في لوحة السيرة قبل أن تقوم بتشغيل عملية، ثم حدد اللقطة لتراجع عن العملية.

تسجيل عملية

عندما تقوم بإنشاء عملية جديدة، فإن الأوامر والأدوات التي تستخدمها تضاف إلى العملية حتى تقوم بإيقاف التسجيل.

✓ للحماية من الأخطاء، اعمل بنسخة: في بداية العملية قبل تطبيق أوامر أخرى، قم بتسجيل أمر ملف > حفظ نسخة (في llustrator) أو سجل أمر ملف > حفظ باسم وحدد كنسخة (في Photoshop). بدلاً من ذلك، في Photoshop يمكنك نقر زر لقطة جديدة في لوحة السيرة لعمل لقطة من الصورة قبل تسجيل العملية.

1. افتح ملف.
2. في لوحة العمليات، انقر زر إنشاء عملية جديدة ، أو اختر عملية جديدة من قائمة لوحة العمليات.
3. قم بإدخال اسم عملية، حدد مجموعة عملية، واضبط خيارات إضافية:

مفتاح الوظائف يعين اختصار لوحة مفاتيح للعملية. يمكنك أن تختار أي تراكب من المفاتيح الوظيفية، مفتاح Ctrl (في Windows) أو مفتاح Command (في Mac OS)، ومفتاح العالي (على سبيل المثال Ctrl+العالي+F3) ، مع الاستثناءات التالية: في Windows، لا يمكنك استخدام مفتاح F1، ولا يمكنك استخدام F4 أو F6 مع مفتاح Ctrl.

ملاحظة: إذا قمت بتحديد اختصار لعملية ما مستخدم لأمر ما، فإن الاختصار سيطبق العملية بدلاً من الأمر.

اللون تعيين لون للعرض في حالة الزر.

4. انقر بداية التسجيل. يتحول زر بداية التسجيل إلى الأحمر .

هام: عند تسجيل أمر حفظ باسم، لا تقم بتغيير اسم الملف. إذا قمت بإدخال اسم ملف جديد، فإن الاسم الجديد يتم تسجيله ويستخدم كل مرة تقوم فيها

بتشغيل العملية. قبل الحفظ، إذا قمت بالتصفح إلى مجلد مختلف، يمكنك تعيين مكان مختلف بدون الحاجة لتعيين اسم ملف.

5. قم بتفيذ العمليات والأوامر التي تريد أن تسجلها.

ليس كل المهام في العمليات يمكن تسجيلها مباشرة؛ على أي حال يمكنك إدخال معظم المهام التي لا تسجل باستخدام أوامر في قائمة لوحة العمليات.

6. لإيقاف التسجيل، إما أن تقوم بنقر زر إيقاف التشغيل/التسجيل، أو أن تختار إيقاف التسجيل من قائمة لوحة العمليات. (في Photoshop، يمكنك أيضاً ضغط مفتاح Esc key.)

✓ لإطلاق التسجيل في نفس العملية، اختر بدء التسجيل من قائمة لوحة العمليات.

إدخال مهام لا يمكن تسجيلها في عمليات

ليس كل المهام في العمليات يمكن تسجيلها مباشرة. على سبيل المثال، لا يمكنك تسجيل أوامر في قوائم التأثيرات والعرض، أوامر التي تعرض أو تخفي اللوحات، واستخدام أدوات التحديد، القلم، فرشاة الطلاء، القلم الرصاص، التدرج، الشبكة، الشافطة، وعاء الطلاء النشط، والمقص.

لتعرف أي المهام لا يمكن تسجيلها، راقب لوحة العمليات. إذا كان اسم الأمر أو الأداة لا يظهر بعد أن تقوم بتنفيذ المهمة، فقد يمكنك إضافة المهمة باستخدام الأوامر في قائمة لوحة العمليات.

✓ لإدخال مهمة لا يمكن تسجيلها بعد أن تقوم بإنشاء عملية، حدد عنصر ضمن العملية التي تريد إدخال المهمة بعده. ثم اختر الأمر المناسب من قائمة لوحة العمليات.

<u>إدراج أوامر قائمة لا يمكن تسجيلها</u>

1. اختر إدراج عنصر قائمة من قائمة لوحة العمليات.

2. حدد الأمر من قائمته، أو إبدأ كتابة اسم الأمر في مربع النص, وانقر بحث. ثم انقر موافق.

إدراج مسار

❖ حدد المسار، واختر إدراج مسار محدد من قائمة اللوحة.

إدراج تحديد كائن

1. قم بإدخال اسم الكائن في مربع الملاحظة من لوحة الخصائص قبل أن تبدأ بالتسجيل. (حدد إظهار الملاحظة من قائمة لوحة الخصائص لعرض مربع الملاحظة.)
2. عندما تقوم بتسجيل العملية، اختر حدد كائن من لوحة العمليات.
3. أدخل اسم للكائن ثم انقر موافق.

قم بتسجيل خيارات التحسين لشرائح متعددة في شاشة الحفظ للويب

❖ اضبط خيارات تحسين الشريحة قبل أن تبدأ بتسجيل العملية؛ ثم اضغط مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) وانقر تذكر في شاشة الحفظ لويب.

عندما تقوم بتسجيل عملية، سيتذكر Illustrator الإعدادات.

إدخال توقف.

يمكن أن تتضمن العمليات توقفات تتيح لك تنفيذ مهمة لا يمكن تسجيلها (على سبيل المثال، استخدام أداة الطلاء). بعد أن تقوم بإكمال المهمة، انقر زر التشغيل في لوحة العمليات لإكمال العملية.

يمكنك أيضاً عرض رسالة قصيرة عندما تصل العملية إلى التوقف كتذكرة بما تحتاج أن تقوم به قبل الاستمرار بالعملية. يمكنك تضمين زر استمرار في مربع الرسالة في حالة عدم الحاجة لإنهاء مهمة أخرى.

1. اختر حيث أين تريد أن تقوم بإدخال التوقف بعمل أحد الأمور التالية:
   - حدد اسم عملية لإدخال توقف في نهاية العملية.
   - حدد أمر لإدخال توقف بعد الأمر.
2. اختر إدخال توقف من قائمة لوحة العمليات.
3. اكتب الرسالة التي تريدها أن تظهر.

4. إذا كنت تريد أن يستمر الخيار في العملية بدون توقف، حدد إتاحة الاستمرار.
5. انقر موافق.

✓ يمكنك إدخال توقف عند تسجيل عملية أو بعد أن يكون فد تم تسجيلها.

تغيير إعدادات عند تشغيل عملية ما.

بشكل افتراضي، يتم إكمال العمليات باستخدام القيم المحددة عندما يتم تسجيلها أصلاً. إذا كنت تريد تغيير الإعداد لأمر ضمن عملية ما، يمكنك إدخال تحكم شرطي. يوقف التحكم الشرطي عملية مؤقتاً بحيث يمكنك تعيين قيم في شاشة ما أو استخدام أداة شرطياً. (تتطلب الأداة الشرطية الضغط على مفتاح الإدخال أو الرجوع لتطبيق تأثيرها- بمجرد أن تقوم بضغط إدخال أو رجوعن فإن العملية تستأنف مهامها.)

يشار إلى التحكم الشرطي بأيقونة على يسار أمر، عملية، أو مجموعة في لوحة العمليات. تشير أيقونة الشاشة الحمراء إلى عملية أو مجموعة من العمليات والتي تكون فيها بعض وليس كل الأوامر شرطية. لا يمكنك ضبط التحكم الشرطي في حالة الزر.

❖ قم بأحد الأمور التالية:

- لإتاحة التحكم الشرطي لأمر ما ضمن عملية، انقر المربع الموجود على يسار اسم الأمر. انقر مرة أخرى لإيقاف إتاحة التحكم الشرطي.
- لإتاحة أو إيقاف إتاحة التحكم الشرطي لأمر ما ضمن عملية، انقر المربع الموجود على يسار اسم العملية.
- لإتاحة أو إيقاف إتاحة التحكم الشرطي لكل العمليات في مجموعة ما، انقر المربع الموجود على يسار اسم المجموعة.

استثناء أوامر من عملية ما

يمكنك استثناء أوامر لا تريد أن تقوم بتشغيلها على هيئة جزء من عملية مسجلة. لا يمكنك استثناء اوامر في حالة الزر.

1. إذا كان ضرورياً، قم بتمديد قائمة الأوامر في العملية بنقر المثلث الموجود على يسار اسم العملية في لوحة العمليات.

2. قم بأحد الأمور التالية:

- لاستثناء أمر واحد، انقر لمسح علامة التأشير الموجودة على يسار اسم الأمر. انقر مرة أخرى لتضمين الأمر.
- لاستثناء أو تضمين كل الأوامر في عملية أو مجموعة، انقر علامة التأشير الموجودة على يسار اسم العملية أو المجموعة.
- لاستثناء أو تضمين كل الأوامر ما عدا الأمر المحدد، انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على علامة تأشيرها.

لتشير إلى أن بعض الأوامر ضمن العملية مستثناة، في Photoshop تتحول علامة التأشير الخاصة بالعملية الأصل إلى الأحمر؛ في Illustrator تصبح علامة التأشير الخاصة بالعملية الأصل غير نشطة.

تعيين سرعة العرض [التشغيل]

يمكنك ضبط سرعة تشغيل عملية أو إيقافها مؤقتاً لتساعدك على إصلاح عملية.

1. اختر خيارات إعادة التشغيل من قائمة لوحة العمليات.

2. حدد سرعة، وانقر موافق:

مسرع يشغل العملية بسرعة عادية (الافتراضي).

ملاحظة: عنما تقوم بتشغيل عملية بسرعة مسرعة، فإن الشاشة قد لا يتم تحديثها مع تنفيذ العملية- فقد يتم فتح، تعديل، حفظ، وإغلاق الملفات بدون أن

تظهر على الشاشة، مما يتيح تنفيذ العملية بشكل أسرع. إذا كنت تريد أن ترى الملفات على الشاشة على هيئة عمليات يتم تنفيذها، قم بتعيين سرعة الخطوة بخطوة بدلاً من ذلك.

خطوة بخطوة يكمل كل أمر ويعيد رسم الصورة قبل الانتقال إلى الأمر التالي في العملية.

توقف مؤقت لمدة___ ثواني يحد مقدار الوقت الذي يجب على التطبيق أن يتوقفه بين أوامر العملية.

تحرير وتسجيل العمليات

من السهل أن تقوم بتحرير وتخصيص العمليات. يمكنك تغيير إعدادات أي أمر محدد ضمن عملية ما، إضافة أوامر إلى عملية موجودة، أو الدخول في عملية بأكملها وتغيير أي من أو كل الإعدادات.

إضافة أوامر إلى عملية ما

1. قم بأحد الأمور التالية:
   - حدد اسم العملية لإدخال أمر جديد في نهاية العملية.
   - حدد أمر في العملية لإدخال أمر بعده.
2. انقر زر بدء التسجيل، أو اختر بدء التسجيل من قائمة لوحة العمليات.
3. قم بتسجيل الأوامر الإضافية.
4. عند الإنتهاء، انقر زر إيقاف التشغيل/التسجيل في لوحة العمليات أو اختر إيقاف التسجيل من قائمة اللوحة.

إعادة تنظيم الأوامر ضمن عملية ما

- في لوحة العمليات، اسحب الأمر إلى مكانه الجديد على نفس العملية أو في عملية أخرى. عند ظهور خط أسود في الموضع المرغوب حرر زر الماوس.

تسجيل عملية مرة أخرى

1. حدد عملية، واختر تسجيل مرة أخرى من قائمة لوحة العمليات.

2. إذا ظهرت أداة شرطية، استخدم الأداة لإنشاء نتيجة مختلفة، واضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع، أو اضغط مفتاح الإدخال أو الرجوع فقط للحفاظ على نفس الإعدادات.

3. إذا ظهرت شاشة، قم بتغيير الإعدادات، وانقر موافق لتسجيلهم، أو انقر إلغاء الأمر للحفاظ على نفس القيم.

تسجيل عملية واحدة مرة أخرى

1. حدد كائن من نفس النوع الذي تريد تسجيل العملية له. على سبيل المثال، إذا كانت المهمة المتوفرة للكائنات المتجهة فقط، يجب أن يكون لديك كائن متجه محدد عندما تقوم بالتسجيل.
2. في لوحة العمليات، قم بالنقر المزدوج على الأمر.
3. قم بإدخال القيم الجديدة وانقر موافق.

إدارة مجموعات عمليات

يمكنك إنشاء وتنظيم مجموعات من العمليات ذات المهام المتعلقة والتي يمكن حفظها على القرص ونقلها إلى حواسب أخرى.

ملاحظة: أي عمليات يمكنك إنشائها يتم إدراجها في قائمة لوحة العمليات، لكن قم بحفظ العملية لكي لا تتعرض لمخاطرة فقدانها إذا قمت بحذف ملف التفضيلات (في Illustrator) أو ملف لوحة العمليات (في Photoshop)، يجب عليك حفظها كجزء من مجموعة عمليات.

حفظ مجموعة عمليات

1. حدد مجموعة ما.

✓ إذا كنت تريد أن تحفظ عملية واحدة، قم أولاً بإنشاء مجموعة عمليات وانقل العملية إلى مجموعة جديدة.

2. اختر حفظ العمليات من قائمة لوح نماذج الألوان.
3. اكتب اسم للمجموعة، وحدد المكان الذي تريد تخزينها فيه ثم انقر حفظ.

يمكنك حفظ الملف في أي مكان تريده. يمكنك حفظ فقط محتوى مجموعة ما بأكمله في لوحة العمليات، وليس عمليات منفردة.

ملاحظة: (في Photoshop فقط) إذا قمت بوضع ملف مجموعة العمليات المحفوظ في مجلد Presets/Actions، فإن المجموعة ستظهر في قاع قائمة لوحة العمليات بعد أن تقوم بإعادة تشغيل التطبيق.

✓ (في Photoshop فقط) اضغط Ctrl+Alt (في Windows) أو Command+Option (في Mac OS) عندما تختار أمر حفظ العمليات لحفظ العمليات في ملف نص. يمكنك استخدام هذا الملف لمراجعة أو طباعة محتويات عملية ما. على أي حال، لا يمكنك إعادة تحميل ملف النص في Photoshop مرة أخرى.

تحميل مجموعة عمليات

بشكل افتراضي، تعرض لوحة العمليات عمليات سابقة التعريف (تأتي مع التطبيق) وأي عمليات قمت بإنشائها. يمكنك أيضاً تحميل عمليات إضافية في لوحة العمليات.

❖ قم بأحد الأمور التالية:

- اختر تحميل العمليات من قائمة لوحة العمليات. حدد مكان وحدد ملف مجموعة العمليات، ثم انقر تحميل (في Photoshop) أو فتح (في llustrator).
- (في Photoshop فقط) حدد مجموعة عمليات من قاع قائمة لوحة العمليات.

لملفات مجموعة العمليات في Photoshop الامتداد .atn؛ ولملفات مجموعة العمليات في Illustrator الامتداد .aia.

استرجاع عمليات إلى المجموعة الافتراضية

1. اختر إعادة ضبط العمليات من قائمة لوحة العمليات.
2. انقر موافق لاستبدال العمليات الحالية في لوحة العمليات بالمجموعة الافتراضية، أو انقر إلحاق لتضيف مجموعة العمليات الافتراضية إلى العمليات الحالية في لوحة العمليات.

تنظيم مجموعات العمليات

لمساعدتك في تنظيم عملياتك، يمكنك إنشاء مجموعات من العمليات وحفظ المجموعات إلى القرص. يمكنك تنظيم مجموعات من العمليات لأنواع مختلفة من العمل- مثل الطباعة والنشر والنشر على الإنترنت- ونقل مجموعات إلى حواسب أخرى.

- لإنشاء مجموعة جديدة من العمليات، انقر زر إنشاء مجموعة جديدة في لوحة العمليات أو اختر مجموعة جديدة من قائمة اللوحة. ثم أدخل اسم للمجموعة، ثم انقر موافق.

ملاحظة: إذا كنت تخطط أن تقوم بإنشاء عملية جديدة وتجميعها في مجموعة جديدة، تأكد من أنك تقوم بإنشاء المجموعة أولاً. ثم، ستظهر المجموعة الجديدة في قائمة المجموعات عندما تقوم بإنشاء عملية جديدة.

- لنقل عملية إلى مجموعة مختلفة، اسحب العملية إلى تلك المجموعة. عند ظهور خط أسود في الموضع المرغوب حرر زر الماوس.
- لإعادة تسمية مجموعة من العمليات، قم بالنقر المزدوج على اسم المجموعة في لوحة العمليات أو اختر خيارات مجموعة من قائمة لوحة العمليات. ثم أدخل الاسم الجديد للمجموعة، ثم انقر موافق.
- لاستبدال كل العمليات في لوحة العمليات بمجموعة جديدة، اختر استبدال العمليات من قائمة لوحة العمليات. حدد ملف عمليات، وانقر تحميل (في Photoshop) أو فتح (في Illustrator).

هام: يستبدل أمر استبدال العمليات كل مجموعات العمليات في الوثيقة الحالية. قبل استخدام الأمر، تأكد من أنك قمت بحفظ نسخة من مجموعتك الحالية من العمليات باستخدام أمر حفظ العمليات.

تشغيل عملية على حزمة من الملفات

يتيح لك أمر المعالجة التجميعية أن تقوم بتشغيل عملية على مجلد من الملفات والمجلدات الفرعية. يمكنك استخدام أمر المعالجة التجميعية لتعميم قالب للرسوم المبنية على البيانات بمجموعات مختلفة من البيانات.

1. اختر حزمة من قائمة لوحة العمليات.
2. للتشغيل، حدد العملية التي تريد تشغيلها.
3. من أجل المصدر، اختر المجلد الذي تريد إجراء العملية عليه، أو حدد مجموعات البيانات إجراء تشغيل العملية على كل مجموعة بيانات في الملف الحالي.

إذا قمت بتحديد مجلد، يمكنك ضبط خيارات إضافية لتشغيل العملية.

4. من أجل الوجهة، قم بتعيين ما تريد أن تفعل بالملفات المعالجة. يمكنك ترك الملفات مفتوحة بدون حفظ التغيرات (لا شيء)، حفظ الملف وإغلاقه في مكانه الحالي (حفظ وإغلاق)، أو حفظ الملف في مكان مختلف (مجلد).

يمكنك ضبط الخيارات الإضافية لحفظ الملفات، حسب خيار الوجهة الذي تحدده.

5. قم بتعيين كيف تريد أن يتعامل Illustrator مع الأخطاء أثناء معالجة الحزمة. إذا اخترت تسجيل الأخطاء في ملف، انقر حفظ باسم، وقم بتسمية ملف الأخطاء.
6. انقر موافق.

✓ حفظ الملفات باستخدام خيارات أمر الحزم عادةً ما يحفظ الملفات بنفس تنسيق الملفات الأصلية. لإنشاء معالجة مجمعة تحفظ ملفات بتنسيق جديد، قم بتسجيل أمر حفظ نسخة متبوعاً بأمر إقفال كجزء من عمليتك الأصلية. ثم اختر لاشيء للوجهة عند إعداد معالجة الحزمة.

✓ لمعالجة حزمة باستخدام عمليات متعددة، قم بإنشاء عملية جديدة، وقم بتسجيل أمر حزم لكل عملية تقوم باستخدامها. يتيح لك هذا الأسلوب معالجة

مجلدات متعددة في حزمة واحدة. لمعاجة حزمة لمجلدات متعددة، قم بإنشاء نسخ مكافئة ضمن مجلد للمجلدات الأخرى التي تريد أن تعالجها.

خيارات الحزمة

إذا اخترت مجلد للمصدر، فيمكنك ضبط الخيارات التالية:

أوامر تخطي عملية "فتح" يفتح الملفات من المجلد المحدد ويتجاهل أي أوامر فتح مسجلة كجزء من العملية الأصلية.

شمول كل المجلدات الفرعية يعالج كل الملفات والمجلدات الموجودة ضمن المجلد المحدد.

إذا احتوت هذه العملية على أي أوامر حفظ أو تصدير، فيمكنك ضبط الخيارات التالية:

استبدال أوامر العملية 'حفظ' يحفظ الملفات المعالجة في المجلد المحدد وليس للمكان المسجل في العملية. انقر اختيار لتعيين المجلد المستهدف.

تخطي أوامر عملية "تصدير" يصدر الملفات المعالجة إلى المجلد المحدد وليس للمكان المسجل في العملية. انقر اختيار لتعيين المجلد المستهدف.

إذا قمت بتحديد مجموعات البيانات للمصدر، يمكنك ضبط خيار لتوليد أسماء الملفات عند استبدال أوامر الحفظ والتصدير:

ملف + رقم يولد اسم الملف باستخدام اسم ملف الوثيقة الأصلية، وإزالة أي امتداد، ثم إلحاق الرقم ثلاثي الخانات المرادف لمجموعة البيانات.

الملف + اسم مجموعة البيانات يولد اسم الملف باستخدام اسم ملف الوثيقة الأصلية، وإزالة أي امتداد، ثم إلحاق شرطة سفلية واسم مجموعة البيانات.

اسم مجموعة البيانات يولد اسم الملف بأخذ اسم مجموعة البيانات.

نصوص تفاعلية

استخدام النص التنفيذي

عندما تقوم بتشغيل نص تنفيذي، فإن حاسبك يقوم بتنفيذ تسلسل من العمليات. تلك العمليات قد تتضمن Illustrator فقط، أو قد تتضمن تطبيقات أخرى، مثل معالج الكلمات، الجداول الإلكترونية، وبرامج إدارة قواعد البيانات.

يدعم Illustrator بيئات تنفيذ متعددة (بما في ذلك Microsoft Visual Basic، AppleScript، JavaScript، و ExtendScript). يمكنك استخدام النصوص التنفيذية القياسية التي تأتي مع Illustrator، ويمكنك إنشاء نصوصك التنفيذية وإضافتهم إلى القائمة الفرعية نصوص تنفيذية.

تشغيل نص تنفيذي

❖ اختر ملف > نصوص تفاعلية واختر نص تنفيذي. بدلاً من ذلك، اختر ملف > نصوص تفاعلية > تصفح، وتصفح إلى نص تنفيذي.

ملاحظة: إذا قمت بتحرير نص تنفيذي في أثناء عمل Illustrator، فيجب عليك حفظ تغييراتك عليهم ليظهر تأثيرهم.

تثبيت نص تنفيذي

❖ انسخ النص التنفيذي إلى القرص الصلب الخاص بحاسبك.

إذا قمت بوضع النص التنفيذي في مجلد Adobe Illustrator CS3/Presets/Scripts، فإن النص التنفيذي يظهر في القائمة الفرعية ملف > نصوص تنفيذية.

إذا قمت بوضع النص التنفيذي في مكان آخر على القرص الصلب، فيمكنك تشغيل النص التنفيذي في Illustrator باختيار ملف > نصوص تنفيذية > تصفح.

ملاحظــة: إذا وضــعت نــص تنفيــذي في مجلــد Adobe Illustrator CS3/Presets/Scripts في أثنـاء عمـل Illustrator، يجـب عليـك إعـادة تشـغيل Illustrator حتى يظهر النص التنفيذي في قائمة النصوص التنفيذية الفرعية.

الرسومات المبنية على البيانات

حول الرسومات المبنية على البيانات

الرسومات المبنية على البيانات يجعل الأمر مناسباً لإنتاج إصدارات متعددة من العمل الفني بسرعة وبدقة. دعنا نقول، على سبيل المثال، أنك تريد إنتاج 500 إعلان مختلف على الويب مبني على نفس القالب. في الماضي كنت تقوم بتوزيع القالب يدوياً مع البيانات (الصورن النص، وهكذا). باستخدام الرسومات المبنية على البيانات، يمكنك استخدام نص تنفيذي يشير إلى قاعدة بيانات لتوليد إعلانات الويب من أجلك.

في Illustrator، يمكنك تحويل أي قطعة من عمل فني إلى قالب للرسومات المبنية على البيانات. كل ما تحتاج أن تفعله هو تعريف أي من الكائنات الموجودة على لوح الرسم ديناميكي (يمكن تغييره) باستخدام متغيرات. يمكنك استخدام المتغيرات لتغيير الجمل النصية، الصور المرتبطة، بيانات الرسوم البيانية، وإعداد رؤية كائنات في عملك الفني. بالإضافة إلى أنه يمكنك إنشاء مجموعات مختلفة من البيانات المتغيرة لتسهل عرض ما يبدو عليه قالبك عندما يتم تجسيده.

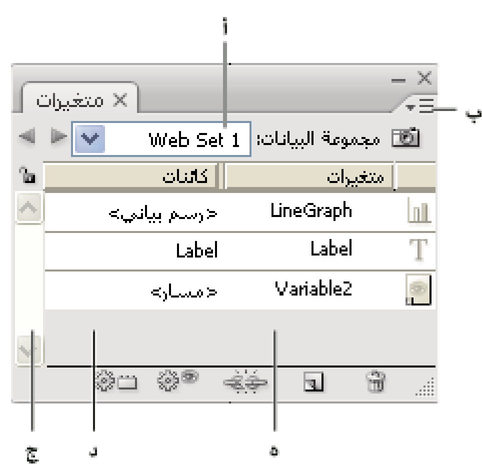
إن الرسومات المبنية على البيانات مصممة للاستخدام في بيئات عمل تعاونية. فيما يلي بعض الأمثلة عن كيفية ملائمة الرسومات المبنية على البيانات تلائم أدوار وظيفية مختلفة:

- إذا كنت مصمماً، تقوم بإنشاء قالب يعطيك التحكم على عناصر ديناميكية لتصميمك. عندما تقوم بتسليم قالبك من أجل الإنتاج، يمكنك أن تكون متأكداً من أن البيانات المتغيرة فقط هي التي ستتغير.

- إذا كنت مطوراً، يمكنك برمجة المتغيرات ومجموعات البيانات مباشرة في ملف XML. يمكن للمصمم عندئذ إدراج المتغيرات ومجموعات البيانات في ملف Illustrator لإنشاء تصميم مبني على المواصفات التي وضعتها.
- إذا كنت مسئولاً عن الإنتاج، يمكنك استخدام نصوص تنفيذية ضمن Illustrator، وأمر الحزم، أو أداة إنتاج للويب مثل Adobe GoLive 6.0 لتجسد الرسومات النهائية. يمكنك أيضاً استخدام خادم للصور الديناميكية مثل Adobe® Graphics Server لتقوم بالمزيد من الأتمتة لعملية التجسيد.

نظرة عامة على لوحة المتغيرات

تستخدم لوحة المتغيرات (نافذة > متغيرات) للعمل بمتغيرات ومجموعات بيانات. يسرد النوع والاسم لكل متغير في الوثيقة على اللوحة. إذا كان المتغير مرتبط بكائن، عندئذ يعرض عامود الكائنات اسم الكائن المربوط كما يظهر في لوحة الطبقات.



لوحة المتغيرات

أ. مجموعة بيانات ب. قائمة اللوحة ج. نوع المتغير د. اسم المتغير

هـ. اسم الكائن المرتبط

تستخدم لوحة المتغيرات الأيقونات التالية للإشارة إلى نوع المتغير:

- متغير الرؤية .

- متغيرات الجملة النصية T .
- متغير الملف المرتبط .
- متغير بيانات الرسم البياني .
- متغير بدون نوع (غير مرتبط) ∅.

يمكنك ترتيب الصفوف بنقرهم في الشريط الرئيسي: باسم المتغير، باسم الكائن، أو بنوع المتغير.

إنشاء متغيرات

يمكنك إنشاء أربعة أنواع من المتغيرات في Illustrator: بيانات الرسم البياني، الملف المرتبط، الجملة النصية، والرؤية. يشير نوع المتغير إلى أي من خصائص الكائن تكون قابلة للتغيير (ديناميكية).

ملاحظة: توفر أيضاً قائمة لوحة المتغير أوامر لإنشاء المتغيرات.

إنشاء متغير الرؤية

❖ حدد الكائنات التي تريد إظهارها أو إخفائها وانقر زر عمل الرؤية ديناميكية في لوحة المتغيرات.

إنشاء متغير جملة نصية

❖ حدد نوع الكائن وانقر زر عمل الكائن ديناميكي في لوحة المتغيرات.

إنشاء متغير ملف مرتبط

❖ حدد الملف المرتبط وانقر زر عمل الكائن ديناميكي في لوحة المتغيرات.

إنشاء متغير بيانات الرسم البياني

❖ حدد كائن الرسم البياني وانقر زر عمل الكائن ديناميكي في لوحة المتغيرات.

إنشاء متغير بدون ربطه بكائن ما

❖ انقر زر متغير جديد في لوحة المتغيرات. لتقوم بربط كائن بمتغير بشكل متسلسل، حدد المتغير وانقر زر عمل الرؤية ديناميكية أو زر عمل الكائن ديناميكي.

تحرير المتغيرات

يمكنك تحرير اسم أو نوع متغير، فك ارتباط متتغير، وتأمين متغير باستخدام لوحة المتغيرات.

فك ارتباط متغير يكسر الرابط بين المتغير وكائنه. تأمين المتغيرات يمنعك من إنشاء متغيرات، حذف متغيرات، وتحرير خيارات متغير. على أي حال، يمكنك ربط وفك ارتباط كائنات بمتغيرات مؤمنة.

تغيير اسم ونوع متغير.

قم بالنقر المزدوج على المتغير في لوحة المتغيرات. بدلاً من ذلك، حدد المتغير في لوحة المتغيرات، واختر خيارات المتغير من قائمة لوحة المتغيرات.

فك ارتباط متغير

انقر زر فك ارتباط متغير في لوحة المتغيرات، أو اختر فك ارتباط متغير من قائمة لوحة المتغيرات.

تأمين وفك تأمين كل المتغيرات في وثيقة

انقر زر تأمين/فك تأمين متغيرات أو في لوحة المتغيرات.

حذف متغيرات

حذف متغير يزيله من لوحة المتغيرات. إذا قمت بحذف متغير مرتبط بكائن ما، فإن الكائن يصبح ثابت (إلا إذا كان الكائن مرتبط أيضاً بمتغير من نوع مختلف).

1. حدد متغير تريد حذفه.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- انقر أيقونة زر حذف متغير في لوحة المتغيرات، أو اختر حذف متغير من قائمة لوحة المتغيرات.
- لحذف المتغير بدون تأكيد، اسحبه إلى أيقونة حذف المتغير.

تحرير كائن ديناميكي

تغير البيانات المرتبطة بمتغير ما بتحرير الكائن المرتبطة به. على سبيل المثال، إذا كنت تعمل بمتغير رؤية، فإنك تغير حالة رؤية الكائن، في لوحة الطبقات. يتيح لك تحرير الكائنات الديناميكية إنشاء مجموعات بيانات متعددة للاستخدام في القالب.

1. حدد كائن ديناميكي على لوح الرسم، أو قم بأحد الأمور التالية لتحدد كائن ديناميكي:

- انقر مع الضغط على مفتاح Alt (في Windows) أو مفتاح Option (في Mac OS) على متغير في لوحة المتغيرات.
- حدد متغير ما في لوحة المتغيرات، واختر حدد كائن مرتبط من قائمة لوحة المتغيرات.
- لتحديد كل الكائنات الديناميكية، اختر تحديد كل الكائنات المرتبطة من قائمة لوحة المتغيرات.

2. قم بتحرير البيانات المرتبطة بالكائن كما يلي:

- للنص، قم بتحرير الجملة النصية على لوح الرسم.
- للملفات المرتبطة، استبدل الصورة باستخدام لوحة الروابط أو أمر ملف > وضع.
- للرسومات البيانية، قم بتحرير البيانات في شاشة بيانات الرسم البياني.
- لكل الكائنات ذات الرؤية الديناميكية قم بتغيير حالة الرؤية للكائن في لوحة الطبقات.

تعريف الكائنات الديناميكية باستخدام معرفات XML

تعرض لوحة المتغيرات أسماء الكائنات الديناميكية كما تظهر في لوحة الطبقات. إذا قمت بحفظ القالب بتنسيق SVG من أجل منتجات Adobe أخرى، فإن أسماء تلك الكائنات يجب أن تتوافق مع طريقة تسمية XML. على سبيل المثال،

يجب أن تبدأ أسماء XML بحرف، ثم شرطة سفلية، أو نقطتين فوق بعضهم، ولا يمكن أن تحتوي على مسافات.

يقوم Illustrator بتعيين معرف XML سليم لكل كائن ديناميكي تقوم بإنشائه آلياً. لعرض، تحرير، وتصدير أسماء الكائن باستخدام معرفات XML، اختر تحرير > تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Windows) أو Illustrator > تفضيلات > الوحدات وطريقة العرض (في Mac OS)، وحدد معرف XML.

استخدام مجموعات البيانات

إن مجموعة البيانات هي مجموعة من المتغيرات والبيانات المرتبطة. عندما تقوم بإنشاء مجموعة بيانات، فإنك تقوم بالتقاط صورة للبيانات الديناميكية المعروضة حالياً على لوح الرسم. يمكنك التنقل بين مجموعات البيانات لترفع بيانات مختلفة إلى قالبك.

يعرض اسم مجموعة البيانات الحالية في أعلى لوحة المتغيرات. إذا قمت بتغيير قيمة متغير ما بحيث لا يعكس لوح الرسم البيانات المخزنة في المجموعة، فإن اسم مجموعة البيانات يعرض بكتابة مائلة. يمكنك عندئذ إنشاء مجموعة بيانات جديدة، أو يمكنك تحديث مجموعة البيانات لتستبدل البيانات المحفوظة بالبيانات الجديدة.

<u>إنشاء مجموعة بيانات جديدة</u>

❖ انقر زر التقاط مجموعة البيانات في لوحة المتغيرات. بدلاً من ذلك، اختر التقاط مجموعة البيانات من قائمة لوحة المتغيرات.

<u>التنقل بين مجموعات البيانات</u>

❖ حدد مجموعة بيانات من قائمة مجموعة البيانات في لوحة المتغيرات. بدلاً من ذلك، انقر زر مجموعة البيانات السابقة ◄ أو زر مجموعة البيانات التالية ► .

<u>تطبيق البيانات الموجودة على لوح الرسم على مجموعة البيانات الحالية</u>

❖ اختر تحديث مجموعة البيانات من قائمة لوحة المتغيرات.

<u>إعادة تسمية مجموعة بيانات</u>

قم بتحرير النص مباشرة في مربع نص مجموعة البيانات. بدلاً عن ذلك، قم بالنقر المزدوج على كلمات **مجموعة بيانات**: (على يسار مربع نص مجموعة البيانات)، قم بإدخال اسم جديد، وانقر موافق.

<u>حذف مجموعة بيانات</u>

- اختر حذف مجموعة بيانات من قائمة لوحة المتغيرات.

حول المكتبات المتغيرة

في بيئة العمل التعاونية، يكون التنسيق بين أعضاء الفريق أساسياً لإنجاح المشروع. على سبيل المثال، في شركة تنتج مواقع الويب، يكون المصمم مسئولاً عن شكل الموقع، بينما يكون المطور مسئولاً عن البرمجة المبني عليها الموقع. إذا قام المصمم بتغيير تخطيط صفحة الويب، فإن تلك التغييرات يجب أن يتم تبليغها للمطور. بالمثل، إذا قام المطور بإضافة وظائف لصفحة الويب، يجب أن يتم إبلاغ المصمم.

تمكن مكتبات المتغير المصممين والمطورين من تنسيق أعمالهم من خلال ملف XML. على سبيل المثال، يمكن أن يقوم المصمم بإنشاء قالب لبطاقات الأعمال في Illustrator ويقوم بتصدير بيانات المتغير على هيئة ملف XML. يمكن عندئذ أن يقوم المطور باستخدام ملف XML لربط المتغيرات ومجموعات البيانات بقاعدة بيانات وكتابة نص تنفيذي لتجسيد العمل الفني النهائي. يمكن أيضاً أن يتم الاحتفاظ بسير العمل هذا، حيث يقوم المطور ببرمجة أسماء المتغير ومجموعة البيانات في ملف XML، ويقوم المصمم بإدراج مكتبات المتغير إلى وثيقة Illustrator.

لإدراج متغيرات إلى Illustrator من ملف XML، اختر تحميل مكتبة متغير من قائمة لوحة المتغيرات.

لتصدير متغيرات من Illustrator إلى ملف XML، اختر حفظ مكتبة متغير من قائمة لوحة المتغيرات.

حفظ قالب للرسوم المبنية على البيانات

عندما تقوم بتعريف متغيرات في وثيقة Illustrator، فإنك تقوم بإنشاء قالب للرسوم المبنية على البيانات. يمكنك حفظ القالب بتنسيق SVG للاستخدام مع منتجات Adobe الأخرى، مثل Adobe Graphics Server و Adobe GoLive. على سبيل المثال، يمكن لمستخدم GoLive وضع قالب SVG في تخطيط صفحة، وربط متغيراتها بقاعدة بيانات باستخدام روابط ديناميكية، ثم استخدام Adobe Graphics Server لتوليد تكرارات من الرسم. كذلك، فإن المطور الذي يعمل باستخدام Adobe Graphics Server يمكنه ربط المتغيرات في ملف SVG مباشرة بقاعدة بيانات أو بأي مصدر بيانات آخر.

1. اختر ملف > حفظ باسم، وقم بإدخال اسم ملف، حدد SVG كتنسيق الملف، وانقر حفظ.

2. انقر خيارات أكثر، وحدد تضمين بيانات Adobe Graphics Server. يقوم هذا الخيار بتضمين كل المعلومات المطلوبة لاستبدال المتغير في ملف SVG.

3. انقر موافق.

رسومات بيانية

تمكنك الرسومات البيانية من عرض المعلومات الإحصائية بأسلوب مرئي. في Adobe Illustrator، يمكنك إنشاء تسعة أنواع مختلفة من الرسومات البيانية وتخصيصهم بما يوافق احتياجاتك.

إنشاء الرسومات البيانية

إنشاء رسمة بيانية

1. قم بتحديد أداة رسم بياني.

تقوم الأداة التي تستخدمها بالتحديد المبدئي لنوع الرسم البياني الذي يكونه Illustrator؛ مع العلم بأنه، يمكنك تغيير نوع الرسم البياني بسهولة فيما بعد.

2. قم بتحديد أبعاد الرسمة البيانية باستخدام أي من الطرق التالية:

- اسحب في اتجاه قطري من ناحية الركن حيث تريد أن تبدأ الرسمة في اتجاه الركن العكسي. اضغط المفتاح Alt (في حالة نظام التشغيل Windows) أو المفتاح Option (في حالة نظام التشغيل Mac OS) أثناء السحب للرسم من المركز. استمر في الضغط على مفتاح Shift للحفاظ على تناسب أبعاد الرسمة البيانية على شكل مربع.
- انقر حيثما تريد لإنشاء الرسمة البيانية. قم بإدخال العرض والارتفاع للرسمة البيانية ثم انقر موافق.

ملاحظة: تستخدم الأبعاد التي تقوم بإدخالها للهيكل الرئيسي للرسمة البيانية ولا يشمل عناوين الرسمة البيانية ولا مفتاح الرسم البياني.

3. قم بإدخال البيانات للرسمة البيانية في نافذة بيانات الرسم البياني.

هـام: يجـب أن يـتم ترتيـب بيانـات الرسـم البيـاني بأسـلوب معـين، ويختلـف هـذا الأسلوب بنـاء علـى نـوع الرسـم البيـاني. قبـل أن تبـدأ في إدخـال البيانـات، يجـب عليـك قراءة كيفية تنظيم العناوين ومجموعات البيانات في ورقة العمل.

4. انقر زر تطبيق ✓ ، أو اضغط مفتاح الإدخال Enter من خلال لوحة المفاتيح الرقمية لإنشاء الرسمة البيانية.

تظـل نافـذة بيانـات الرسـم البيـاني مفتوحـة إلى أن تقـوم بإغلاقهـا. ممـا يتـيح لـك إمكانية التبديل بسهولة بين تحرير الرسم البياني والعمل من خلال اللوحة الفنية.

ضبط عرض العمود وموضع الفاصلة العشرية

لا يـؤثر ضـبط عـرض العمـود علـى عـرض الأعمـدة في الرسـم البيـاني؛ ولكنهـا تمكنك من عرض وحدات رقمية أكبر أو أقل في العمود.

في الوضع الافتراضي، تكون القيمة رقمين عشريين فقط؛ حيث يظهـر الـرقم 4 المدخل في خلية على هيئة 4.00 في نافذة بيانـات الرسـم البيـاني، بينمـا يظهـر الـرقم 1.55823 المدخل في خلية على هيئة 1.56.

<u>ضبط عرض الأعمدة</u>

❖ قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

▪ انقر زر نمط الخلية ⌸، ثم قم بإدخال قيمة تتراوح بين 0 و20 في مربع نـص عرض العمود.

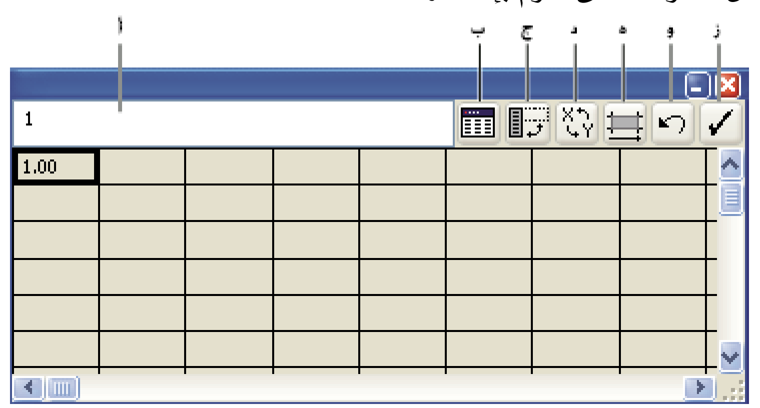
▪ ضع المؤشـر علـى حافـة العمـود الـذي تريـد ضـبطه. يتغير هيئـة المؤشـر ويصـبح علـى شـكل سـهم مـزدوج ⇹ . ثم اسـحب المقبض إلى الموضع الذي تريده.

<u>ضبط موضع الفاصلة العشرية للخلايا</u>

❖ انقـر زر نمـط الخليـة ثـم قـم بإدخـال قيمـة تـتراوح بـين 0 و10 في مربـع نـص الخانات العشرية.

إدخال بيانات الرسم البياني

قـم باسـتخدام نافـذة بيانـات الرسـم البيـاني لإدخـال البيانـات للرسـمة البيانيـة الخاصـة بـك. تظهـر نافـذة بيانـات الرسـم البيـاني تلقائيـاً عنـد اسـتخدامك أداة رسـم بياني وتظل مفتوحة حتى تقوم بإغلاقها.



نافذة بيانات الرسم البياني

أ. مربع نص الدخول ب. استيراد بيانات ج. نقل صف/عمود

د. تبديل س/ص هـ. نمط الخلية و. استعادة ز. تطبيق

1. عرض نافذة بيانات الرسم البياني لرسمة بيانية موجودة: قم بتحديد الرسمة البيانية بأكملها باستخدام أداة التحديد ، ثم اختر كائن > رسم بياني > بيانات.
2. قم بإدخال البيانات باستخدام أي من الطرق التالية:

- قـم بتحديـد خليـة في ورقـة العمـل، ثـم أدخـل البيانـات في مربـع النـص الواقـع أعلـى النافـذة. اضـغط مفتـاح حـرف الجدولـة Tab لإدخـال البيانـات وتحديـد الخليـة التاليـة في نفس الصف؛ أو اضـغط مفتـاح الإدخـال Enter أو مفتـاح الرجـوع Return لإدخـال البيانـات وتحديـد الخليـة التاليـة في نفس العمـود؛ أو اسـتخدم مفـاتيح الأسـهم للانتقال من خلية إلى أخرى؛ أو انقر خلية أخرى لتحديدها.
- قـم بنسـخ بيانـات مـن تطبيـق جـداول إلـكترونيـة مثل تطبيـق ®Lotus 1 أو Microsoft Excel. في نافـذة بيانـات الرسـم البيـاني، انقـر الخليـة الـتي تريـد أن

تكـون الخليـة الواقعـة بـأعلى يسـار البيانـات الـتي تريـد لصـقها ، ثـم اختـر تحريـر > لصق.

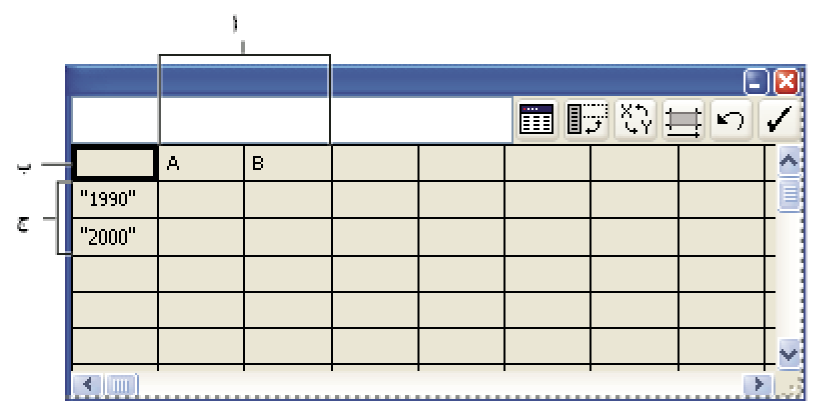
- استخدم تطبيق معالج كلمات لإنشاء ملف نصي به يتم فصل بيانات كل خلية باستخدام حرف جدولة ، وكذلك تم فصل بيانات كل صف باستخدام حرف نهاية الفقرة. من الممكن أن تحتوي البيانات على نقاط أو فواصل عشرية فقط؛ وإلا ، لن يتم رسم البيانات. (على سبيل المثال، قم بإدخال732000 ، ليس 732,000.) في نافذة بيانات الرسم البياني، انقر الخلية التي ستقع في أعلى يسار البيانات التي تقوم باستيرادها ، ثم انقر زر استيراد البيانات ، ثم قم بتحديد الملف النصي.

ملاحظة: إذا صادفك أن قمت بإدخال بيانات الرسمة البيانية بأسلوب معكوس (أي، في الصفوف بدلاً من الأعمدة ، أو العكس)، انقر زر تحويل لتبديل الأعمدة بالصفوف التي تحتوي على البيانات. للتبديل بين محوري س و ص للرسم البياني تشتت، انقر زر تبديل X/Y .

3. انقر زر تطبيق أو اضغط مفتاح الإدخال Enter من خلال لوحة المفاتيح الرقمية لإعادة إنشاء الرسمة البيانية.

استخدام عناوين الرسم البياني ومجموعات البيانات

العناوين هي كلمات أو أرقام لتوصيف أي مما يلي: مجموعات البيانات التي تريد مقارنتها والفئات التي تريد مقارنة البيانات باستخدامها. للرسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمعة والشريطي والشرائط المجمعة والخطي والمساحي والنسيجي، يمكنك إدخال عناوين في ورقة العمل كما يلي:



العناوين في نافذة بيانات الرسم البياني

أ. عناوين مجموعة البيانات   ب. خلية فارغة   ج. عناوين الفئات

__إدخال عناوين__

❖ للرسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمعة والشريطي والشرائط المجمعة والخطي والمساحي والنسيجي، قم بإدخال عناوين في ورقة العمل كما يلي:

- إذا كنت تريد أن يقوم Illustrator بإنشاء مفتاح الرسمة البيانية، احذف محتويات الخلية الواقعة بأعلى على اليسار واترك الخلية فارغة.
- قم بإدخال العناوين لمجموعات البيانات المختلفة في صف الخلايا العلوي. ستظهر هذه العناوين في مفتاح الرسمة البيانية. إذا كنت لا تريد أن يقوم Illustrator بإنشاء مفتاح الرسمة البيانية، لا تقم بإدخال عناوين مجموعات البيانات.
- قم بإدخال العناوين للفئات في عمود الخلايا الواقع على اليسار. في بعض الأحيان تمثل الفئات وحدات زمنية؛ على سبيل المثال، أيام أو شهور أو أعوام. تظهر هذه العناوين بمحاذاة المحور الأفقي أو المحور الرأسي للرسمة البيانية، ما عدا الرسم البياني النسيجي، حيث يتم عرض كل عنوان على محور منفصل.
- لإنشاء عناوين تحتوي على أرقام فقط، ضع الأرقام بين علامات تنصيص مستقيمة. على سبيل المثال، لاستخدام عام 1996 كعنوان، قم بإدخال "1996".

■ لإنشاء فواصل سطور في العناوين، استخدم مفتاح العمود الرأسي لفصل السطور. على سبيل المثال، اكتب إجمالي|المشتركين|1996 لإنتاج عنوان الرسمة البيانية التالي:

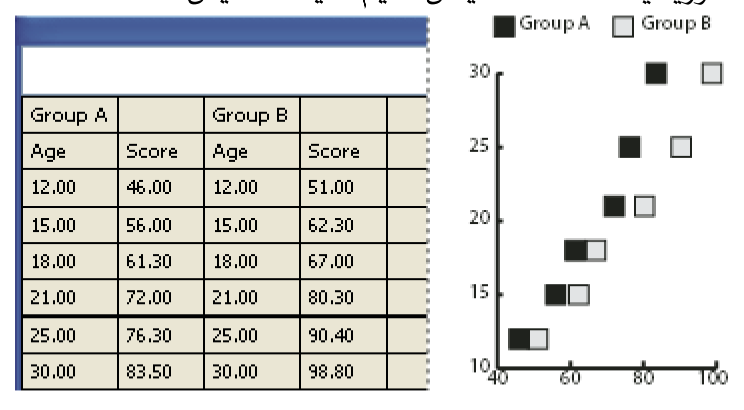
إجمالي

المشتركين

1996

<u>إدخال مجموعات بيانات للرسم البياني تشتت</u>

يختلف الرسم البياني تشتت عن الأنواع الأخرى من الرسومات البيانية في أن كلاً من محوريه يستخدما كمقياس للقيم؛ حيث أنه ليس هناك فئات.



Group A		Group B	
Age	Score	Age	Score
12.00	46.00	12.00	51.00
15.00	56.00	15.00	62.30
18.00	61.30	18.00	67.00
21.00	72.00	21.00	80.30
25.00	76.30	25.00	90.40
30.00	83.50	30.00	98.80

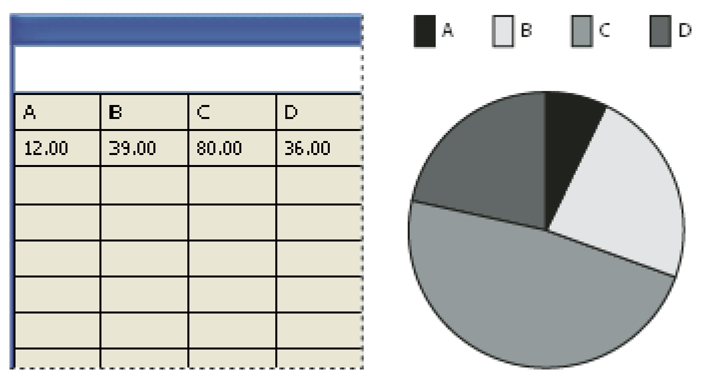
بيانات الرسم البياني تشتت

■ قم بإدخال عناوين مجموعة البيانات في كل خلية واقعة بمحاذاة الصف العلوي من ورقة العمل، بدايةً من الخلية الأولى. ستظهر هذه العناوين في مفتاح الرسمة البيانية.

■ قم بإدخال بيانات محور y في العامود الأول وبيانات محور x في العامود الثاني.

<u>إدخال مجموعات البيانات للرسومات البيانية دائري</u>

قم بتنظيم مجموعات البيانات للرسومات البيانية دائري مثلما تفعل مع باقي أنواع الرسومات البيانية. علماً بأن، كل صف من البيانات في ورقة العمل يؤدي إلى إنشاء رسمة بيانية منفصلة.



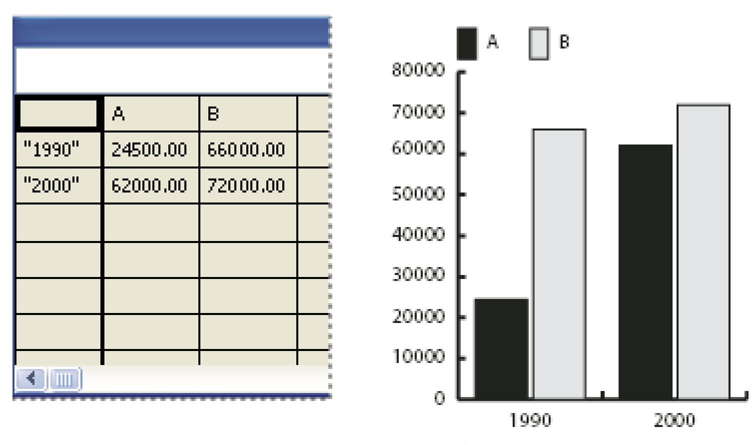
A	B	C	D
12.00	39.00	80.00	36.00

بيانات الرسم البياني دائري

- قم بإدخال عناوين مجموعة البيانات للرسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمعة والشريطي والشرائط المجمعة والخطي والمساحي والنسيجي. قم بإدخال عناوين الفئات إذا كنت تريد إنشاء أسماء للرسومات البيانية.
- لإنشاء رسمة بيانية دائري واحدة، قم برسم صف واحد من البيانات فقط، سواء كانت كل القيم موجبة أو كل القيم سالبة.
- لإنشاء رسومات بيانية دائري متعددة، قم برسم صفوف بيانات إضافية، سواء كانت كل القيم موجبة أو كل القيم سالبة. في الوضع الافتراضي، يكون حجم الرسم البياني دائري الواحد متناسب مع الحجم الإجمالي لكل بيانات الرسم البياني.

<u>إدخال مجموعات البيانات للرسومات البيانية العمودي والشريطي والخطي والمساحي والنسيجي</u>

بعد قيامك بإدخال العناوين لرسمتك البيانية، أصبحت جاهزاً لإدخال كل مجموعة بيانات لكل عمود مكافئ لها.



بيانات الرسم البياني عمودي

الرسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمعة والشريطي والشرائط المجمعة يماثل ارتفاع العمود أو طول الشريط القيمة المراد مقارنتها. في الرسومات البيانية العمودي والشريطي، يمكنك عرض كلاً من القيم الموجبة والقيم السالبة، حيث يتم عرض القيم السالبة كأعمدة ممتدة أسفل المحور الأفقي. في الرسومات البيانية الأعمدة المجمعة، يلزم أن تكون الأرقام كلها موجبة أو كلها سالبة.

الرسومات البيانية الخطي يماثل كل عمود بيانات خط واحد في الرسم البياني الخطي. يمكنك عرض كلاً من القيم الموجبة والقيم السالبة في الرسم البياني الخطي.

الرسومات البيانية المساحي يلزم أن تكون القيم كلها موجبة أو كلها سالبة. يماثل كل صف بيانات مدخلة مساحة معبئة في الرسم البياني المساحي. تضيف الرسومات البيانية المساحي قيم كل عمود إلى إجماليات العمود السابق. بناء على ما سبق، في حالة ما إذا كانت الرسومات البيانية المساحي والرسومات البيانية الخطي تحتوي على نفس البيانات، فإن مظهر كلاً منهما يبدو مختلفاً تماماً.

الرسومات البيانية نسيجي يتم رسم كل رقم على محور ويكون متصلاً بالآخرين في نفس المحور لإنشاء شبكة. يمكنك عرض كلاً من القيم الموجبة والقيم السالبة في الرسم البياني النسيجي.

تنسيق الرسومات البيانية

تنسيق وتخصيص الرسومات البيانية

من الممكن تنسيق الرسومات البيانية بأساليب عديدة ومتنوعة. على سبيل المثال، يمكنك تغيير مظهر وموضع محاور الرسمة البيانية وإضافة ظلال مسقطة وتحريك مفتاح الرسمة البيانية وكذلك دمج أنواع مختلفة من الرسومات البيانية. يمكنك عرض خيارات التنسيق للرسم البياني عن طريق تحديد رسم بياني باستخدام أداة التحديد ثم اختيار كائن > رسمة بيانية > نوع.

كما يمكنك تخصيص رسمتك البيانية يدوياً باستخدام أساليب عديدة. يمكنك تغيير ألوان الظلال، وتغيير مظهر ونمط الكتابة، وتحريك أو عكس أو قص أو تدوير أو تغيير مقياس أي أو كل أجزاء الرسم البياني، وتخصيص تصميمات الأعمدة والمؤشرات. يمكنك تطبيق الشفافية والتدرجات والمزج وحدود شكل الفرش وأنماط الرسومات ومؤثرات أخرى على الرسومات البيانية. يجب أن تقوم دائماً بتطبيق هذه النوعية من التغييرات في الوضع النهائي للرسومات البيانية، حيث أنه عند إعادة توليد الرسم البياني يتم تجاهل هذه التغييرات.

✓ للحصول على أفكار عن كيفية تخصيص الرسومات البيانية، راجع الأمثلة الموجودة في مجلد Cool Extras/Sample Files/Graph Designs داخل مجلد التطبيق Illustrator.

تذكر دائماً أن الرسم البياني هو كائن مجمع متصل ببياناته. لا تقم بفك تجميع الرسم البياني أبداً، إذا قمت بذلك، لا يمكنك تغيير الرسم البياني. لتحرير الرسم البياني، قم بتحديد الأجزاء التي تريد تحريرها بدون فك تجميع الرسم البياني باستخدام إما أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة.

كما أنه من المهم فهم كيفية ارتباط عناصر الرسم البياني مع بعضها. الرسم البياني بأكمله متضمناً مفاتيح الرسم البياني هو مجموعة واحدة. كل مجموعات البيانات هي مجموعة فرعية من الرسم البياني؛ وبنفس المنطق، كل مجموعة بيانات

مع مفتاح الرسم البياني الخاص بها هي مجموعة فرعية من كل مجموعات البيانات. كل قيمة هي مجموعة فرعية من مجموعة البيانات التابعة لها، وهكذا. لا تقم بفك تجميع أو إعادة تجميع الكائنات الواقعة داخل رسمة بيانية واحدة.

تغيير نوع الرسم البياني

1. قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.
2. اختر كائن > رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
3. في شاشة نوع الرسم البياني، انقر الزر المقابل لنوع الرسم البياني الذي تريده، ثم انقر موافق.

ملاحظة: من الممكن أن يؤدي تغيير أنواع الرسومات البيانية بعد طلاء كائنات الرسم البياني باستخدام التدرجات إلى نتائج غير متوقعة. لمنع حدوث النتائج غير المتوقعة، إما لا تقم بتطبيق التدرجات إلى أن ينتهي الرسم البياني أو قم باستخدام أداة التحديد المباشر لتحديد الكائنات المطلية بالتدرجات وقم بطلاء هذه الكائنات باستخدام لون تشغيل؛ ثم قم بإعادة تطبيق التدرجات الأصلية فيما بعد.

تنسيق محاور الرسم البياني

ما عدا الرسومات البيانية الدائري، فإن كل أنواع الرسومات البيانية تحتوي على محور قيمة الذي يعرض وحدة القياس للرسم البياني. يمكنك الاختيار بين إما عرض محور القيمة على جانب واحد أو على كلا جانبي الرسم البياني. تحتوي الرسومات البيانية الشريطي والشرائط المجمعة والعمودي والأعمدة المجمعة والخطي والمساحي على محور الفئة الذي يعرف فئات البيانات في الرسم البياني.

يمكنك التحكم في عدد علامات التأشير التي تظهر على كل محور، وتغيير طول علامات التأشير، وإضافة سابق ولاحق إلى الأرقام على المحور.

1. قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.

2. اختـر كـائن > رسـم بيـاني > نـوع، أو انقـر نقـرة مزدوجـة باسـتخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.

3. لتغيير موضع محور القيمة، قم بتحديد خيار من قائمة محور القيم.

4. لتنسـيق علامـات التأشـير والعنـاوين، قـم بتحديـد محـور مـن القائمـة المنبثقـة الواقعة بأعلى الشاشة ثم قم بضبط الخيارات التالية:

قيم التأشير قم بتحديد موضع علامات التأشير على محاور القيمة أو محاور اليسار أو محاور اليمين أو المحاور السفلية أو المحاور العلوية. قم بتحديد خيار استبدال القيم المحسوبة لكي تتمكن من حساب مواضع علامات التأشير يدوياً. إما أن تقبل الإعداد الخاص بالقيم عند قيامك بإنشاء الرسم البياني أو قم بإدخال القيمة الصغرى والقيمة القصوى وعدد الأقسام بين العناوين.

علامات التأشير قم بتحديد طول علامات التأشير وعدد علامات التأشير لكل قسم. لمحور الفئة، قم بتحديد خيار رسم علامات التأشير بين العناوين لرسم علامات التأشير على جانب إما العناوين أو الأعمدة أو قم بإلغاء تحديد الخيار لوضع علامات التأشير بمنتصف العناوين أو الأعمدة.

إضافة عناوين قم بتحديد سابق ولاحق للأرقام على محاور القيمة أو محاور اليسار أو محاور اليمين أو المحاور السفلية أو المحاور العلوية. على سبيل المثال، يمكنك إضافة علامة الدولار أو علامة النسبة المئوية للأرقام على المحور.

تعيين مقاييس مختلفة لمحور القيمة

إذا كانت رسمتك البيانية تحتوي على محور قيمة على كلاً من جانبيها، فإنه يمكنك تعيين مجموعة بيانات مختلفة لكل جانب. مما يؤدي إلى أن يقوم Illustrator بتكوين مقياس مختلف لكل محور على حدى. يكون هذا الأسلوب مفيداً، عند قيامك بدمج أنواع رسومات بيانية مختلفة في نفس الرسمة البيانية.

1. قم بتحديد أداة تحديد المجموعة .

2. انقر مفتاح الرسم البياني لمجموعة البيانات التي تريد تعيينها للمحور.

3. انقر مرة أخرى بدون تحريك مؤشر أداة تحديد المجموعة من مفتاح الرسم البياني. يتم تحديد كل الأعمدة مجمعة مع مفتاح الرسم البياني.

4. اختر كائن > رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.

5. من خلال القائمة المنبثقة لمحور القيمة، قم بتحديد المحور الذي تريد تعيين البيانات إليه.

6. انقر موافق.

تنسيق الأعمدة والشرائط والخطوط

للرسومات البيانية العمودي والأعمدة المجمعة والشريطي والشرائط المجمعة، يمكنك ضبط مقدار المسافة بين كل عمود أو شريط في الرسم البياني. كما يمكنك ضبط مقدار المسافة بين الفئات، أو مجموعات، البيانات في الرسم البياني. للرسومات البيانية الخطي والتشتت والنسيجي، يمكنك ضبط مظهر الخطوط ونقاط البيانات.

1. قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.

2. اختر كائن > رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.

3. لضبط المسافة بين الأعمدة والشرائط في الرسومات البيانية العمودي أو الأعمدة المجمعة أو الشريطي أو الشرائط المجمعة، قم بإدخال قيمة تتراوح بين 1٪ و1000٪ في مربع نص عرض العمود أو عرض الشريط أو عرض المجموعة.

عند زيادة القيمة عن 100٪، تتداخل الأعمدة أو الشرائط أو المجموعات. عندما تقل القيمة عن 100٪، تترك مسافة بين الأعمدة أو الشرائط أو المجموعات. عندما تكون القيمة 100٪، تتحرك الأعمدة أو الشرائط أو المجموعات بحيث تترك مسافة صغيرة متساوية في ما بينها.

4. لضبط الخطوط ونقاط البيانات في الرسومات البيانية الخطي والتشتت والنسيجي، قم بضبط خيارات تأشير نقاط البيانات ووصل نقاط البيانات وخطوط من الحافة للحافة ورسم خطوط معبئة

5. لتغيير كيفية تداخل الأعمدة والشرائط والخطوط، قم بضبط خيارات أول صف في الواجهة وأول عمود في الواجهة.

ملاحظة: قم بتحديد خيار أول عمود في الواجهة دائماً للرسم البياني المساحي؛ إذا لم تقم بتحديد هذا الخيار، من المحتمل أن لا تظهر بعض المساحات.

خيارات الرسومات البيانية العامة

يمكنك الوصول إلى خيارات الرسومات البيانية العامة عن طريق تحديد الرسمة البيانية باستخدام أداة التحديد ثم نقر أداة الرسم البياني نقرة مزدوجة في لوحة الأدوات.

محور القيم يحدد موقع ظهور محور القيم (المحور الذي يعرض وحدة القياس).

إضافة ظل تطبيق الظلال المسقطة على الأعمدة أو الشرائط أو الخطوط في الرسم البياني وكذلك على الرسم البياني الدائري بأكمله.

إضافة مفتاح رسم بياني عرضياً بأعلى يعرض مفتاح رسم بياني عرضياً بأعلى الرسمة البيانية بدلاً من وضعه على يمين الرسمة البيانية.

أول صف في الواجهة يتحكم في كيفية تداخل فئات أو مجموعات البيانات في الرسمة البيانية عندما يكون عرض المجموعة أكبر من 100٪. يكون هذا الخيار مفيداً جداً عند العمل باستخدام الرسومات البيانية عمودي وشريطي.

أول عمود في الواجهة يضع العمود أو الشريط أو الخط المماثل لأول عمود بيانات بأعلى نافذة بيانات الرسم البياني. يحدد هذا الخيار أي من الأعمدة سوف يتم عرضه بأعلى للرسومات البيانية عمودي والأعمدة المجمعة عندما يكون عرض العمود أكبر من 100٪ وكذلك للرسومات البيانية شريطي والأشرطة المجموعة عندما يكون عرض الشريط أكبر من 100٪.

تأشير نقاط البيانات يضع علامات مربعة على كل نقطة بيانات.

وصل نقاط البيانات يرسم خطوط مما يسهل تحديد العلاقات بين البيانات.

خطوط من الحافة للحافة يرسم خطوط ممتدة عبر الرسمة البيانية، من اليسار إلى اليمين بمحاذاة المحور الأفقي (س). هذا الخيار غير متاح للرسم البياني تشتت.

رسم خطوط معبئة يقوم بإنشاء خط أعرض بناء على القيمة التي أدخلتها في مربع نص عرض الخط، وكذلك يقوم بتعبئة الخط بطلاء بناء على المواصفات الخاصة بمجموعات البيانات. يصبح هذا الخيار متاحاً عند قيامك بتحديد خيار وصل نقاط البيانات.

إضافة ظل

يمكنك تطبيق الظلال المسقطة على الأعمدة أو الشرائط أو الخطوط في الرسم البياني وكذلك على الرسم البياني الدائري بأكمله.

1. قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.
2. اختر كائن > رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
3. في شاشة نوع الرسم البياني، قم بتحديد إضافة ظل ثم انقر موافق.

تغيير موضع مفتاح الرسم البياني

في الوضع الافتراضي، يتم عرض مفتاح الرسم البياني على يمين الرسمة البيانية. مع العلم بأنه، يمكنك اختيار أن يتم عرض مفتاح الرسم البياني بالعرض بأعلى الرسم البياني.

1. قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.
2. اختر كائن > رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
3. في شاشة نوع الرسم البياني، قم بتحديد إضافة مفتاح رسم بياني عرضياً بأعلى، ثم انقر موافق.

تنسيق الرسم البياني دائري

يمكنك تغيير وضع مفتاح الرسم البياني وكيفية ترتيب الشرائح في الرسومات البيانية دائري. كما يمكنك تحديد كيفية عرض رسومات بيانية دائري متعددة.

1. قم بتحديد الرسم البياني باستخدام أداة التحديد.
2. اختر كائن > رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
3. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتغيير وضع مفتاح الرسم البياني، قم بتحديد خيار لمفتاح الرسم البياني.
- لتحديد كيفية عرض رسومات بيانية دائري متعددة، قم بتحديد خيار للموضع.
- لتحديد كيفية ترتيب الشرائح، قم بتحديد خيار للترتيب.

✓ يتم رسم النسب المئوية ومفاتيح الرسم البياني باللون الأسود في الوضع الافتراضي. إذا كانت هناك شريحة من الدائرة ذات خلفية غامقة تمنع مفتاح الرسم البياني من الظهور، قم بإعادة طلاء الخلفية الغامقة. استخدم أداة تحديد المجموعة لتحديد شرائح الدائرة الغامقة، ثم قم بطلاء الشرائح باستخدام لوحة الألوان أو لوحة نماذج الألوان.

<u>**خيارات الرسم البياني دائري**</u>

مفتاح الرسم البياني يحدد موضع مفتاح الرسم البياني.

مفتاح رسم بياني قياسي يضع عناوين الأعمدة خارج الرسمة البيانية؛ هذا هو الوضع الافتراضي. استخدم هذا الخيار عند قيامك بدمج رسومات بيانية دائري مع أنواع أخرى من الرسومات البيانية.

مفاتيح الرسم البياني في الشرائح يدرج العناوين في الشرائح المماثلة.

بدون مفتاح رسم بياني يحذف مفاتيح الرسم البياني من الداخل.

موقع يحدد كيفية عرض رسومات بيانية دائري متعددة.

نسبة يغير من حجم الرسم البياني مع الحفاظ على تناسب الأبعاد.

زوجي يوحد مقاس قطر كل الرسومات البيانية دائري.

مجمع يجمع كل رسم بياني دائري بأعلى الآخر، مع تغيير حجم كل رسم بياني مع مراعاة تناسبه مع الآخر.

ترتيب يحدد كيفية ترتيب الشرائح.

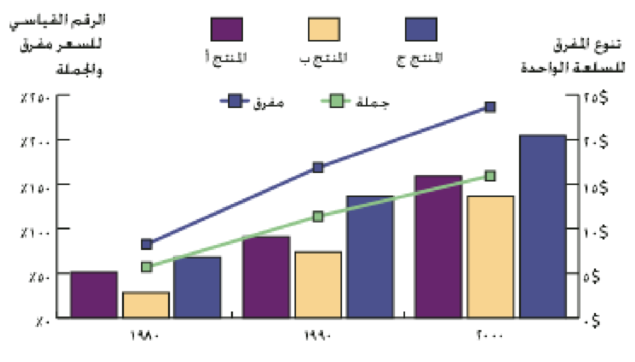
الكل يقوم بترتيب شرائح الرسومات البيانية دائري المحددة من الأكبر إلى الأصغر قيمة في اتجاه عقارب الساعة بداية من قمة الرسم البياني دائري.

الأول يقوم بترتيب شرائح الرسومات البيانية دائري المحددة، فيضع القيمة الأعلى في الرسم البياني الأول في الشريحة الأولى ثم يتم ترتيب الباقي من الأكبر إلى الأصغر. كل الرسومات البيانية الأخرى ستتبع نفس أسلوب ترتيب الشرائح في الرسمة البيانية الأولى.

بدون يقوم بترتيب شرائح الرسومات البيانية دائري المحددة طبقاً للأسلوب المتبع في إدخال البيانات وفي اتجاه عقارب الساعة بداية من قمة الرسومات البيانية.

دمج أنواع رسومات بيانية مختلفة

يمكنك دمج أنواع رسومات بيانية مختلفة في رسمة بيانية واحدة. على سبيل المثال، من المحتمل أن تحتاج إلى عرض مجموعة بيانات واحدة كرسم بياني عمودي وباقي مجموعات البيانات تعرض كرسم بياني خطي. يمكنك دمج أي نوع من أنواع الرسومات البيانية مع نوع آخر، ما عدا الرسومات البيانية تشتت. لا يمكن دمج الرسومات البيانية تشتت مع أي نوع آخر من أنواع الرسومات البيانية.



دمج الأعمدة والصفوف في رسم بياني واحد

1. قم بتحديد أداة تحديد المجموعة .
2. انقر مفتاح الرسم البياني للبيانات التي تريد تغيير نوع الرسم البياني الخاص بها.
3. انقر مرة أخرى بدون تحريك مؤشر أداة تحديد المجموعة من مفتاح الرسم البياني. يتم تحديد كل الأعمدة مجمعة مع مفتاح الرسم البياني.
4. اختر كائن > رسم بياني > نوع، أو انقر نقرة مزدوجة باستخدام أداة الرسم البياني في لوحة الأدوات.
5. قم بتحديد نوع الرسم البياني والخيارات التي تريدها.

إذا كانت الرسمة البيانية تستخدم أكثر من نوع رسم بياني، فإنه من المحتمل أن تحتاج إلى مجموعة بيانات واحدة للعرض عبر المحور الأيمن ومجموعة البيانات الأخرى للعرض عبر المحور الأيسر. بهذه الطريقة، سيقوم كل محور بقياس بيانات مختلفة.

ملاحظة: إذا كنت تستخدم رسومات بيانية الأعمدة المجمعة مع أنواع رسومات بيانية أخرى، تأكد من استخدام نفس المحور لكل مجموعات البيانات الممثلة في الرسومات البيانية الأعمدة المجمعة. إذا كان هناك بعض مجموعات البيانات تستخدم المحور الأيمن والبعض الأخر يستخدم المحور الأيسر، فإنه من المحتمل أن تعبر ارتفاعات الأعمدة عن وقائع غير صحيحة أو من المحتمل أن تتداخل.

تحديد أجزاء من الرسمة البيانية

1. قم بتحديد أداة تحديد المجموعة .
2. انقر مفتاح الرسم البياني للأعمدة التي تريد تحديدها.
3. انقر مرة أخرى بدون تحريك مؤشر أداة تحديد المجموعة من مفتاح الرسم البياني. يتم تحديد كل الأعمدة مجمعة مع مفتاح الرسم البياني.

كما يمكنك تحديد مجموعة عن طريق نقر إحدى أجزائها، والنقر مرة أخرى لتحديد أعمدة مجمعة معها، ثم النقر مرة ثالثة لتحديد مفتاح الرسم البياني. كل نقرة تضيف طبقة أخرى من الكائنات المجمعة إلى التحديد، بداية من المجموعة

التالية في الهيكل الشجري. يمكنك النقر عدد مرات يكافئ عدد المجموعات لكي تتم إضافتهم إلى التحديد.

4. لإلغاء جزء من مجموعة محددة، قم بتحديد أداة التحديد المباشر ، ثم اضغط مفتاح Shift مع نقر الكائن.

تنسيق النص في الرسم البياني

يستخدم Illustrator الخط وحجم الخط الافتراضي عند تكوين النص لعناوين ومفتاح الرسم البياني. مع العلم بأنه، يمكنك تغيير تنسيق الكتابة بسهولة لإضافة مؤثر مرئي مفيد إلى رسمتك البيانية.

1. قم بتحديد أداة تحديد المجموعة .
2. انقر مرة واحدة لتحديد خط القاعدة للكتابة التي تريد تغييرها؛ انقر مرتين لتحديد كل الكتابة.
3. قم بتغيير خصائص الكتابة حسب رغبتك.

إضافة الصور والرموز إلى الرسومات البيانية

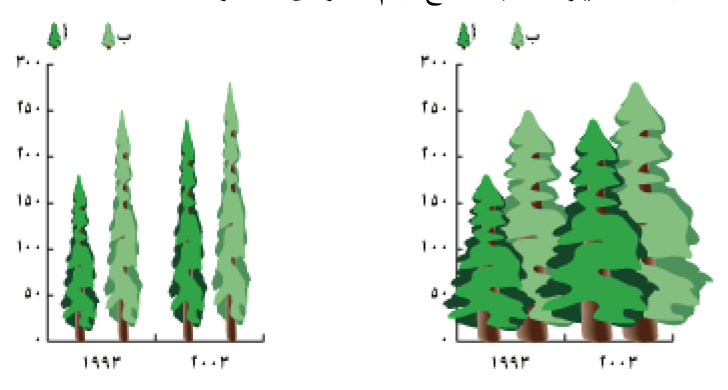
حول تصميمات الرسومات البيانية

استخدم تصميمات الرسومات البيانية لإضافة رسومات توضيحية إلى الأعمدة وعلامات التأشير. من الممكن أن تكون تصميمات الرسومات البيانية، رسومات أو شعارات أو أي رموز أخرى تعبر عن القيم في رسم بياني؛ كما أنه من الممكن أن تكون كائنات معقدة تحتوي على كائنات حشوات وأدلة. يحتوي Illustrator على تصميمات رسومات بيانية معدة مسبقاً متعددة. بالإضافة إلى ما سبق، يمكنك إنشاء تصميمات رسومات بيانية جديدة وحفظهم في شاشة تصميم الرسم البياني.

يمكنك تطبيق تصميم الرسم البياني على الأعمدة باستخدام طرق عديدة:

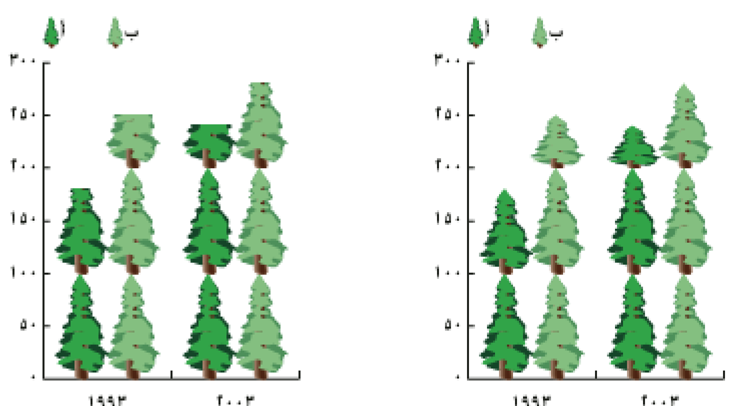
تصميم ذو مقياس رأسي متغير يتمدد أو يضغط رأسياً. لا يتغير عرضه.

تصميم ذو مقياس متغير منتظم الأبعاد يتغير حجمه رأسياً وأفقياً. المسافات الأفقية للتصميمات غير منضبطة مع قيم العرض الأخرى.



تصميم ذو مقياس رأسي متغير مقارنة بتصميم ذو مقياس متغير منتظم الأبعاد

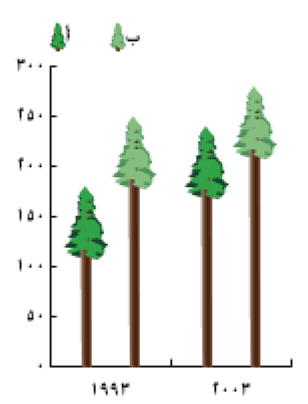
تصميم متكرر تكرار التصميم لتعبئة الأعمدة. يمكنك تحديد القيمة التي سيمثلها كل تصميم، كلما تريد إنقاص أو زيادة حجم التصميم لتمثيل الأجزاء الصغيرة.



رسم بياني متكرر ذو تصميم متبدل مقارنة برسم بياني متكرر ذو تصميم ذو مقياس متغير

تصميم منزلق مشابه للتصميم ذو المقياس الرأسي المتغير، غير أنه يمكنك تحديد موضع في التصميم لتمديده أو ضغطه. على سبيل المثال، إذا كنت تستخدم شخص لتمثيل البيانات، فإنه يمكنك تمديد أو ضغط الجسم مع عدم التأثير على

الـرأس. بينمـا اسـتخدام التصـميم ذو المقيـاس الرأسـي المتغير سيؤدي إلى تغيير حجـم الشخص بأكمله.



تصميم رسم بياني منزلق

استيراد تصميم عمود أو علامة تأشير

يحتوي Illustrator على تصميمات رسومات بيانيـة معدة مسبقاً متعددة والـتي يمكنـك اسـتخدامها في رسـوماتك البيانيـة. كمـا يمكنـك تحويـل تصـميمات الرسومات البيانية التي تقوم بإنشائها بين الوثائق.

1. اختر نافذة > مكتبات نماذج الألوان > مكتبة أخرى.
2. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لاستيراد إعدادات مسبقة لتصميمات الرسـومات البيانيـة، قـم بتصـفح مجلد Cool Extras/Sample Files/Graph Designs داخـل مجلـد تطبيـق Illustrator. ثم قم بتحديد ملف تصميمات الرسومات البيانية، ثم انقر فتح.
- لاستيراد تصميمات الرسومات البيانية من وثيقـة أخـرى، قـم بتحديـد الوثيقـة ثم انقر فتح.

مبـدئياً، كـل مـا سـيتم عرضـه مـن الملـف الـذي تم اسـتيراده هـو لوحـة جديـدة للألوان والتدرجات والحشوات. مع العلم بـأن، تصـميمات الرسـومات البيانيـة الـتي تم استيرادها تكون متاحة عند قيامك بفتح شاشة عمود الرسم البياني أو شاشة علامـة تأشير الرسم البياني.

إنشاء تصميم عمود

1. يقوم بإنشاء مستطيل كأبعد كائن في الخلف في التصميم. يعبر المستطيل عن حدود تصميم الرسم البياني.

✓ انسخ والصق أصغر عمود في رسمتك البيانية للاستخدام كمستطيل الإحاطة لتصميمك.

2. قم بطلاء المستطيل حسب رغبتك، أو اجعل التعبئة وحدود الشكل لا شيء حتى يصبح غير مرئي.

3. قم بإنشاء التصميم باستخدام أي من أدوات الرسم أو ضع تصميم سابق أمام المستطيل.

4. باستخدام أداة التحديد ، قم بتحديد التصميم بأكمله متضمناً المستطيل.

5. اختر كائن > تجميع، لتجميع التصميم.

6. اختر كائن > رسم بياني > تصميم.

7. انقر تصميم جديد. تظهر معاينة للتصميم المحدد. الجزء الواقع من التصميم داخل المستطيل الواقع في أقصى الخلف يكون ظاهراً، ويكون كل التصميم ظاهراً عند استخدامه في الرسم البياني.

8. انقر إعادة تسمية، لتعيين اسم للتصميم.

✓ إنشاء تصميم رسم بياني يشابه إنشاء حشو.

إنشاء تصميم عمود منزلق

1. يقوم بإنشاء مستطيل كأبعد كائن في الخلف في التصميم. يعبر هذا المستطيل عن حدود تصميم الرسم البياني.

2. قم بإنشاء التصميم باستخدام أي من أدوات الرسم أو ضع تصميم سابق أمام المستطيل.

3. استخدم أداة القلم لرسم خط أفقي لتحديد أين سيتم تمديد أو ضغط التصميم.

4. قم بتحديد كل أجزاء التصميم، متضمناً الخط الأفقي.
5. اختر كائن > تجميع، لتجميع التصميم.
6. استخدم أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة لتحديد الخط الأفقي. تأكد من تحديدك للخط الأفقي فقط.
7. اختر عرض > أدلة > عمل الأدلة.
8. اختر عرض > أدلة > إقفال الأدلة لإزالة علامة الاختيار المقابلة لخيار الأقفال، لكي تتمكن من فك إقفال الأدلة. قم بتحريك التصميم لكي تتأكد من أن الدليل يتحرك بمصاحبة التصميم.
9. استخدم أداة التحديد لتحديد التصميم بأكمله.
10. اختر كائن > رسم بياني > تصميم.
11. انقر تصميم جديد. تظهر معاينة للتصميم المحدد.
12. انقر إعادة تسمية، لتعيين اسم للتصميم.

إضافة الإجماليات إلى تصميم عمود

1. يقوم بإنشاء تصميم العمود.
2. قم بتحديد أداة الكتابة T . ضع المؤشر أعلى النقطة التي تريد ظهور القيمة عندها، بالقرب من أو داخل المستطيل الذي يميز حدود التصميم.

على سبيل المثال، يمكنك وضع القيمة في أو أعلى أو أسفل أو على يسار أو على يمين التصميم.

3. انقر واكتب علامة النسبة المئوية (٪) ثم اتبعها بوحدتين رقميتين تتراوح بين 0 إلى 9. تتحكم الوحدات الرقمية في كيفية عرض البيانات.

تحدد الوحدة الرقمية الأولى عدد المواضع التي تظهر قبل العلامة العشرية. على سبيل المثال، إذا كان الإجمالي 122، فإن قيمة الوحدة الرقمية 3 ستسمح بعرض 122. إذا قمت بإدخال 0 في الوحدة الرقمية الأولى، سيقوم البرنامج بإضافة عدد المواضع التي تتماشى مع القيمة. تحدد الوحدة الرقمية الثانية عدد المواضع التي تظهر بعد العلامة العشرية. يتم إضافة الأصفار حسب الحاجة، ويتم تقريب القيم إلى

الأكبر أو إلى الأصغر حسب الحاجة. يمكنك تغيير هذه الأرقام، بناء على عدد الوحدات التي تريدها.

4. لتغيير خصائص الكتابة، اختر نافذة > كتابة > الحروف، ثم قم بتحديد الخصائص التي تريدها ثم قم بإغلاق اللوحة.

5. لمحاذاة النقاط العشرية، اختر نافذة > كتابة > الفقرات ثم انقر زر محاذاة النص إلى اليمين.

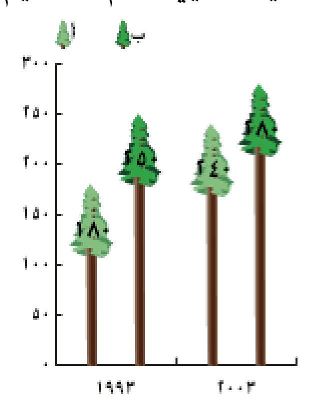
6. باستخدام أداة التحديد ، قم بتحديد التصميم بأكمله، متضمناً المستطيل وأي كتابة.

7. اختر كائن > تجميع، لتجميع التصميم.

8. اختر كائن > رسم بياني > تصميم.

9. انقر تصميم جديد. سوف ترى معاينة للتصميم المحدد.

10. انقر إعادة تسمية، لتعيين اسم للتصميم.



تصميم رسم بياني منزلق ذو إجماليات الأعمدة

إنشاء تصميم علامة تأشير

1. قم بتحديد ونسخ مستطيل علامة تأشير من الرسم البياني، ثم الصقه حيث تريد إنشاء التصميم. سوف يصبح هذا آخر كائن من الخلف في تصميم الرسم البياني الخاص بك وسيحدد حجم علامة التأشير.

2. قم بتحديد حجم العمل الفني لعلامة التأشير الذي تريده في الرسم البياني، حتى وإن كان أكبر من مستطيل علامة التأشير الذي قمت بنسخه.

3. فور انتهائك من عمل تصميم علامة التأشير وفقاً لرغبتك، قم بتحديد كائن > رسم بياني > تصميم، ثم انقر تصميم جديد.

4. انقر إعادة تسمية، لتعيين اسم للتصميم.

تطبيق تصميم عمود على رسمة بيانية

1. قم بإنشاء أو استيراد تصميم عمود.

2. استخدم أداة تحديد المجموعة ، لتحديد الأعمدة أو الأشرطة التي تريد تعبئتها باستخدام التصميم أو قم بتحديد الرسمة البيانية بأكملها.

3. اختر كائن > رسم بياني > عمود.

4. قم بتحديد نوع تصميم عمود.

إذا قمت باختيار نوع العمود المتكرر، قم بإدخال قيمة في مربع النص كل تصميم يمثل. كما قم بتحديد إما إنقاص أو زيادة حجم التصميم لتمثيل الأجزاء الصغيرة من القائمة المنبثقة الكسور. تصميم متقلص يختزل الكسور من أعلى التصميم حسب الحاجة بينما تصميم ممتد يزيد الكسور لكي يتلائم التصميم مع العمود.

5. قم بتحديد التصميم الذي تريد استخدامه. تظهر معاينة للتصميم المحدد.

6. انقر موافق.

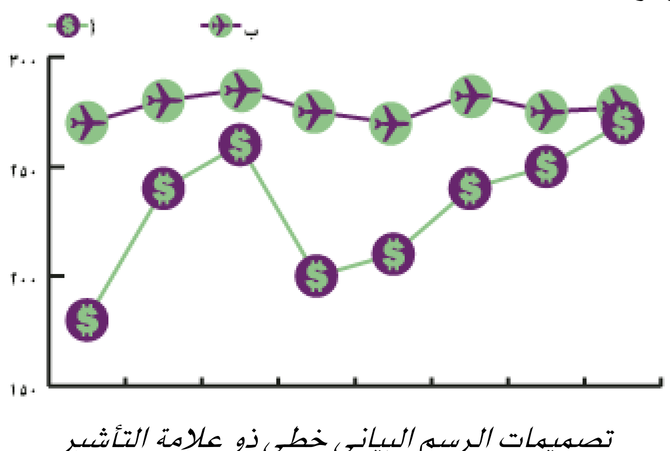
تطبيق تصميم علامة تأشير على رسم بياني خطي أو تشتت

1. قم بإنشاء أو استيراد تصميم عمود.

2. استخدم أداة تحديد المجموعة لتحديد علامات التأشير ومفاتيح الرسم البياني في الرسمة البيانية التي تريد استبدالها بتصميم. لا تقم بتحديد أي خط.

3. اختر كائن > رسم بياني > علامة تأشير. قم بتحديد تصميم ثم انقر موافق.

يتم تغيير حجم التصميم حتى يصبح حجم المستطيل الواقع كأقصى كائن في الخلف بالتصميم مكافئ لحجم المستطيل الافتراضي لعلامة التأشير على الرسم البياني خطي أو تشتت.



تصميمات الرسم البياني خطي ذو علامة التأشير

إعادة استخدام تصميم رسم بياني

يمكنك إعادة استخدام تصميم الرسم البياني الذي قمت بإنشائه وتحريره لإنشاء تصميم جديد. إذا كان لديك العمل الفني الأصلي، يمكنك إجراء تعديلات عليه ثم إعادة تسمية التصميم باستخدام شاشة تصميم الرسم البياني.

إذا لم يكن لديك العمل الفني الأصلي المعرف كتصميم رسم بياني، يمكنك استرجاع الأصل عن طريق لصق تصميم الرسم البياني إلى عملك الفني.

1. اختر تحديد > إلغاء التحديد، لإلغاء تحديد كل العمل الفني.
2. اختر كائن > رسم بياني > تصميم.
3. قم بتحديد تصميم الرسم البياني الذي تريد لصقه في عملك الفني، ثم انقر لصق التصميم.
4. انقر موافق. يتم لصق تصميم الرسم البياني في عملك الفني. يمكنك الآن تحريره وتعريفه كتصميم رسم بياني جديد.

اختصارات لوحة المفاتيح

تزيد اختصارات لوحة المفاتيح من معدل أدائك في Illustrator. يمكنك استخدام قائمة اختصارات لوحة المفاتيح الافتراضية المعروضة هنا أو إضافة وتخصيص اختصارات لوحة المفاتيح تناسب احتياجك.

تخصيص اختصارات لوحة المفاتيح

يتيح لك Illustrator إمكانية عرض قائمة بكل اختصارات لوحة المفاتيح وتحرير أو إنشاء اختصارات لوحة المفاتيح. يمكنك التعامل مع شاشة اختصارات لوحة المفاتيح كمحرر لاختصارات لوحة المفاتيح، حيث تشمل كل الأوامر التي تدعم اختصارات لوحة المفاتيح وبعض من الاختصارات غير المدرجة في مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح الافتراضية.

يمكنك تعريف مجموعات من اختصارات لوحة المفاتيح خاصة بك وتغيير بعض من الاختصارات مدرجة في مجموعة معينة وكذلك التبديل بين مجموعات من اختصارات لوحة المفاتيح. على سبيل المثال، يمكنك إنشاء مجموعات منفصلة لمساحات عمل مختلفة باختيارها من قائمة نافذة > مساحة العمل.

✓ بالإضافة إلى استخدام اختصارات لوحة المفاتيح، يمكنك تنفيذ الكثير من الأوامر عن طريق استخدام القوائم الجانبية متغيرة العناصر. حيث تعرض القوائم الجانبية متغيرة العناصر الأوامر طبقاً للأداة النشطة أو التحديد أو اللوحة. لعرض القوائم الجانبية متغيرة العناصر، انقر باستخدام زر الفأرة الأيمن (في حالة نظام التشغيل Windows) أو اضغط على مفتاح Control مع النقر (في حالة نظام التشغيل Mac OS) في نافذة الوثيقة أو اللوحة.

1. اختر تحرير > اختصارات لوحة المفاتيح.
2. اختر مجموعة من اختصارات لوحة المفاتيح من قائمة المجموعة الموجودة في أعلى شاشة اختصارات لوحة المفاتيح.

3. اختر نوع اختصار لوحة مفاتيح (قائمة أوامر أو أدوات) من القائمة الواقعة أعلى اختصار لوحة مفاتيح المعروض.

4. قم بتنفيذ إحدى الخيارات التالية:

- لتنشيط مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح، انقر موافق.
- لتغيير الاختصار، انقر في عمود الاختصارات في القائمة ذات شريط التمرير ثم اكتب اختصار جديد. إذا قمت بإدخال اختصار لوحة مفاتيح مرتبط مسبقاً بأمر أو أداة أخرى، سيتم عرض تنبيه في أسفل الشاشة. انقر تراجع لكي تتراجع عن التغيير، أو انقر ذهاب إلى للانتقال إلى أمر أو أداة أخرى وربطه مع الاختصار الجديد. في عمود الرمز، اكتب الرمز الذي سوف يظهر في القائمة أو في تنويه الأداة للأمر أو للأداة. يمكنك استخدام أي من الحروف المسموح باستخدامها في عمود الاختصارات.

ملاحظة: في حالة نظام التشغيل Mac OS، غير مسموح بربط Command+Option+8 كاختصار أمر قائمة.

- لحفظ التغييرات إلى المجموعة الحالية من اختصارات لوحة المفاتيح، انقر موافق. (لا يمكنك حفظ التغييرات إلى المجموعة المسماة قيم Illustrator الافتراضية).
- لحفظ مجموعة جديدة من اختصارات لوحة المفاتيح، انقر حفظ. قم بإدخال اسم للمجموعة الجديدة، ثم انقر موافق. ستظهر مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح الجديدة في القائمة المنبثقة تحت الاسم الجديد.
- لحذف مجموعة من اختصارات لوحة المفاتيح، انقر حذف. (لا يمكنك حذف المجموعة المسماة قيم Illustrator الافتراضية).
- لتصدير مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح المعروضة إلى ملف نصي، انقر تصدير نص. في شاشة حفظ مجموعة اختصارات لوحة المفاتيح باسم، أدخل اسم ملف لمجموعة اختصارات لوحة المفاتيح الحالية التي تقوم بحفظها، ثم انقر حفظ. يمكنك استخدام هذا الملف النصي لطباعة نسخة من اختصارات لوحة المفاتيح.

اختصارات لوحة المفاتيح الافتراضية

المفاتيح الخاصة بتحديد الأدوات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
أداة التحديد	رأسي	رأسي
أداة التحديد المباشر	A	A
أداة حبل التحديد	Q	Q
أداة القلم	P	P
أداة إضافة نقطة إرساء	+ (علامة الجمع)	+ (علامة الجمع)
أداة حذف نقطة الإرساء	- (علامة الطرح)	- (علامة الطرح)
أداة تحويل نقطة الربط	Shift + C	Shift + C
أداة الكتابة	T	T
أداة المستطيل	M	M
أداة الشكل البيضاوي	L	L
أداة فرشاة الرسم	B	B
أداة القلم الرصاص	N	N
أداة التدوير	R	R
أداة الانعكاس	O	O
أداة المقياس	S	S
أداة الالتفاف	Shift + R	Shift + R
أداة التحويل الحر	E	E

أداة بخاخة الرموز	Shift + S	Shift + S
أداة الرسم العمودي	J	J
أداة الشبكة	U	U
أداة التدرج	G	G
أداة الشافطة	I	I
أداة المزج	W	W
أداة وعاء الطلاء النشط	K	K
أداة تحديد الطلاء النشط	Shift + L	Shift + L
أداة مساحة القطع	Shift + O	Shift + O
أداة الشريحة	Shift + K	Shift + K
أداة الممحاة	Shift + E	Shift + E
أداة المقص	C	C
أداة اليد	أفقي	أفقي
أداة التكبير	Z	Z

مفاتيح خاصة بعرض العمل الفني

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
الانتقال بين حالات الشاشة: قياسية، كاملة، كاملة مع شريط قوائم، وقصوى	F	F

ملائمة مساحة الصور في النافذة	نقرة مزدوجة على أداة اليد	نقرة مزدوجة على أداة اليد
تكبير بنسبة 100٪	نقرة مزدوجة على أداة التكبير	نقرة مزدوجة على أداة التكبير
التبديل إلى أداة اليد (عندما لا تكون في وضع تحرير النص)	مسافة	مسافة
التبديل إلى أداة التكبير في وضع التكبير	Ctrl + مسافة	Command + مسافة
التبديل إلى أداة التكبير في وضع التصغير	Ctrl + Alt + مسافة	Command + Option + مسافة
تحريك مستطيل تحديد التكبير أثناء السحب باستخدام أداة التكبير	مسافة	مسافة
إخفاء العمل الفني غير المحدد	Control + Alt + Shift + 3	Command + Option + Shift +3
التحويل بين الدليل الأفقي والرأسي	Alt-مع سحب الدليل	Option-مع سحب الدليل
ترك الدليل	Ctrl + Shift-مع نقر الدليل نقرة مزدوجة	Command + Shift-مع نقر الدليل نقرة مزدوجة

مفاتيح خاصة بالرسم

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
قصر تناسب أبعاد الشكل أو اتجاهه إلى: ارتفاع وعرض متساوي للمستطيلات والمستطيلات دائرية الأركان والأشكال البيضاوية والأدلة زيادات بمقدار 45 درجة للخطوط والقطاعات الاتجاه الأصلي للأشكال المضلعة والنجوم والشعلة	Shift-مع السحب	Shift-مع السحب
تحريك شكل أثناء رسمه	مسافة مع السحب	مسافة مع السحب
الرسم من مركز الشكل (ما عدا في حالة الأشكال المضلعة والنجوم والشعلة)	Alt-مع السحب	Option-مع السحب

زيادة أو إنقاص جوانب الأشكال المضلعة ونقاط النجمة وزاوية القوس ودوران الحلزون وأشعة الشعلة	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم أعلى أو سهم أسفل	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم أعلى أو سهم أسفل
الحفاظ على نصف القطر الداخلي لنجمة ثابتاً	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح Ctrl	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح Command
الحفاظ على جوانب النجمة مستقيمة	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
التبديل بين قوس مفتوح ومغلق	قم بالسحب أولاً مع الضغط على مفتاح C	قم بالسحب أولاً مع الضغط على مفتاح C
عكس قوس، مع الحفاظ على نقطة المرجع ثابتة	قم بالسحب أولاً مع الضغط على مفتاح F	السحب أولاً مع الضغط على مفتاحي SF
إضافة أو استقطاع دورانات من حلزون أثناء زيادة طول الحلزون	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
تغيير معدل تضاؤل الحلزون	Ctrl-مع السحب	Command-مع السحب
إضافة أو حذف خطوط عرضية من شبكة مستطيلة أو خطوط مركزية من شبكة كروية	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم أعلى أو سهم أسفل	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم أعلى أو سهم أسفل

إضافة أو حذف خطوط رأسية من شبكة مستطيلة أو خطوط مركزية من شبكة كروية	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم يمين أو سهم يسار	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح سهم يمين أو سهم يسار
إنقاص قيمة الإمالة للفواصل الأفقية في شبكة مستطيلة أو الفواصل الشعاعية في شبكة كروية بمقدار 10٪	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح F	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح F
زيادة قيمة الإمالة للفواصل الأفقية في شبكة مستطيلة أو الفواصل الشعاعية في شبكة كروية بمقدار 10٪	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح V	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح V
إنقاص قيمة الإمالة للفواصل الرأسية في شبكة مستطيلة أو الفواصل الشعاعية في شبكة كروية بمقدار 10٪	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح X	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح X

زيادة قيمة الإمالة للفواصل الرأسية في شبكة مستطيلة أو الفواصل الشعاعية في شبكة كروية بمقدار 10٪	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح C	السحب أولاً مع الضغط على مفتاح C
إنشاء أو تمديد كائن ملائمة نشطة في خطوة واحدة	الضغط على مفتاح Alt مع نقر ملائمة نشطة في لوحة التحكم أو الاستمرار في الضغط على مفتاح Alt وتحديد إعداد ملائمة مسبق.	الضغط على مفتاح Option مع نقر ملائمة نشطة في لوحة التحكم أو الاستمرار في الضغط على مفتاح Option وتحديد إعداد ملائمة مسبق.

المفاتيح الخاصة بالتحديد

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
التبديل إلى أحدث أداة تحديد تم استخدامها (أداة التحديد أو أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة)	Ctrl	أمر
التبديل بين أداة التحديد المباشر وأداة تحديد المجموعة	Alt	Option

إضافة إلى تحديد باستخدام أداة التحديد أو أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة أو أداة وعاء الطلاء النشط أو أداة العصا السحرية	Shift-مع النقر	Shift-مع النقر
استقطاع من تحديد باستخدام أداة التحديد أو أداة التحديد المباشر أو أداة تحديد المجموعة أو أداة وعاء الطلاء النشط	Shift-مع النقر	Shift-مع النقر
استقطاع من تحديد باستخدام أداة العصا السحرية	Alt-مع النقر	Option-مع النقر
إضافة إلى تحديد باستخدام أداة حبل التحديد	Shift-مع السحب	Shift-مع السحب
استقطاع من تحديد باستخدام أداة حبل التحديد	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
تغيير المؤشر إلى علامة التنشين (خطان متعامدان) للأدوات المحددة	مفتاح حالة الحروف	مفتاح حالة الحروف

المفاتيح الخاصة بتحريك التحديدات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تحريك تحديد بمقدار زيادات سابقة التعريف بواسطة المستخدم	سهم يمين أو سهم يسار أو سهم أعلى أو سهم أسفل	سهم يمين أو سهم يسار أو سهم أعلى أو سهم أسفل
تحريك تحديد بمقدار10 أضعاف الزيادات سابقة التعريف بواسطة المستخدم	Shift + سهم يمين أو سهم يسار أو سهم أعلى أو سهم أسفل	Shift + سهم يمين أو سهم يسار أو سهم أعلى أو سهم أسفل
تأمين كل الأعمال الفنية غير المحددة	Ctrl + Alt + Shift + 2	Command + Option + Shift +2
قصر التحريك على زاوية مقدارها 45 درجة (ما عدا عند استخدام أداة الانعكاس)	الاستمرار في الضغط على مفتاح Shift	الاستمرار في الضغط على مفتاح Shift

المفاتيح الخاصة بتحرير الأشكال

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
التبديل بين أداة القلم وأداة تحويل نقطة الربط	Alt	Option
التبديل بين أداة إضافة نقطة إرساء وأداة حذف نقطة إرساء	Alt	Opt
تبديل أداة المقص إلى أداة إضافة نقطة إرساء	Alt	Option
تبديل أداة القلم الرصاص إلى أداة الصقل	Alt	Option
تحريك نقطة الإرساء الحالية أثناء الرسم باستخدام أداة القلم	مسافة مع السحب	مسافة مع السحب
قص خط مستقيم باستخدام أداة السكين	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
القص عند درجة 45 أو درجة 90 باستخدام أداة السكين	Alt + Shift-مع السحب	Option + Shift-مع السحب
تحويل أزرار وضع الشكل في لوحة مستكشف المسارات إلى أوامر مستكشف المسارات	Alt + وضع الشكل	Option + وضع الشكل

المفاتيح الخاصة بطلاء الكائنات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل **Windows**	نظام التشغيل **Mac OS**
التبديل بين التعبئة وحدود الشكل	X	X
ضبط التعبئة وحدود الشكل إلى القيم الافتراضية	D	D
حدود شكل وتعبئة المتعدي	Shift + X	Shift + X
تحديد وضع تدرج التعبئة	<	<
تحديد وضع لون التعبئة	>	>
تحديد وضع بدون حدود شكل/تعبئة	/ (شرطة مائلة للأمام)	/ (شرطة مائلة للأمام)
عينة لون من صورة أو لون وسيط من تدرج	Shift + أداة الشافطة	Shift + أداة الشافطة
عينة نمط وإضافة مظهر العنصر المحدد حالياً	Shift + Alt-النقر + أداة الشافطة	Shift + Option-النقر + أداة الشافطة
إضافة تعبئة جديدة	Ctrl + / (شرطة مائلة للأمام)	Command + / (شرطة مائلة للأمام)

إضافة حدود شكل جديد	Ctrl + Alt + / (شرطة مائلة للأمام)	Command + Option + / (شرطة مائلة للأمام)
إعادة ضبط التدرج إلى أبيض وأسود	Ctrl-مع نقر زر التدرج في شريط الأدوات	Command-مع نقر زر التدرج في شريط الأدوات

المفاتيح الخاصة بالعمل باستخدام مجموعات الطلاء النشط

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
التبديل إلى أداة الشافطة وعينة تعبئة و/أو حدود شكل	Alt-مع النقر + أداة وعاء الطلاء النشط	Option-مع النقر + أداة وعاء الطلاء النشط
التبديل إلى أداة الشافطة وعينة ألوان من صورة أو لون وسيط من التدرج	Alt + Shift-مع النقر + أداة وعاء الطلاء النشط	Option + Shift-مع النقر + أداة وعاء الطلاء النشط
تحديد عكس خيارات أداة وعاء الطلاء النشط (إذا كان تعبئات الطلاء وحدود شكل الطلاء محدداً حالياً، التبديل إلى تعبئات الطلاء فقط)	Shift + أداة وعاء الطلاء النشط	Shift + أداة وعاء الطلاء النشط
تعبئة عبر الحواف التي بدون حدود شكل إلى وجهات متجاورة	نقرة مزدوجة + أداة وعاء الطلاء النشط	نقرة مزدوجة + أداة وعاء الطلاء النشط

تعبئة كل الوجهات التي تحتوي على نفس التعبئة ووضع حدود شكل لكل الحواف التي لها نفس حدود الشكل	نقرة ثلاثية + أداة وعاء الطلاء النشط	نقرة ثلاثية + أداة وعاء الطلاء النشط
التبديل إلى أداة الشافطة وعينة تعبئة و/أو حدود شكل	Alt-مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط	Option-مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط
التبديل إلى أداة الشافطة وعينة ألوان من صورة أو لون وسيط من التدرج	Alt + Shift-مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط	Option + Shift-مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط
إضافة إلى / استقطاع من تحديد	Shift-مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط	Shift-مع النقر + أداة تحديد الطلاء النشط
تحديد كل الوجهات المتصلة / الحواف ذات نفس التعبئة / حدود الشكل	نقرة مزدوجة + أداة تحديد الطلاء النشط	نقرة مزدوجة + أداة تحديد الطلاء النشط
تحديد كل الوجهات / الحواف ذات نفس التعبئة / حدود الشكل	نقرة ثلاثية + أداة تحديد الطلاء النشط	نقرة ثلاثية + أداة تحديد الطلاء النشط

المفاتيح الخاصة بالعمل باستخدام الكتابة

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تحريك حرف واحد إلى اليمين أو اليسار	سهم يمين أو سهم يسار	سهم يمين أو سهم يسار
تحريك إلى أعلى أو إلى أسفل بمقدار سطر واحد	سهم أعلى أو سهم أسفل	سهم أعلى أو سهم أسفل
تحريك كلمة واحدة إلى اليمين أو إلى اليسار	Ctrl + سهم يمين أو سهم يسار	Command + سهم يمين أو سهم يسار
تحريك إلى أعلى أو إلى أسفل بمقدار فقرة واحدة	Ctrl + سهم أعلى أو سهم أسفل	Command + سهم أعلى أو سهم أسفل
تحديد كلمة واحدة على اليمين أو اليسار	Ctrl + Shift + سهم يمين أو سهم يسار	Shift + Command + سهم يمين أو سهم يسار
تحديد فقرة واحدة قبل أو بعد	Ctrl + Shift + سهم أعلى أو سهم أسفل	Shift + Command + سهم أعلى أو سهم أسفل
تمديد التحديد الحالي	Shift-مع النقر	Shift-مع النقر
محاذاة فقرة إلى اليسار أو اليمين أو المنتصف	Ctrl + Shift + L أو R أو C	Command + Shift + L أو R أو C
ضبط الفقرة	Ctrl + Shift + J	Command + Shift + J
إدراج سطر جديد	Shift + مفتاح الإدخال Enter	Shift + مفتاح الرجوع Return

إبراز المسافة بين الحروف	Ctrl + Alt + K	Command + Option + K
إعادة ضبط المقياس الأفقي إلى 100٪	Ctrl + Shift + X	Command + Shift + X
زيادة أو إنقاص حجم الكتابة	Ctrl + Shift + > or <	Command + Shift + > or <
زيادة أو إنقاص المسافة بين السطور	Alt + سهم أعلى أو سهم أسفل (نص أفقي) أو سهم يمين أو سهم يسار (نص عمودي)	Option + سهم أعلى أو سهم أسفل (نص أفقي) أو سهم يمين أو سهم يسار (نص عمودي)
ضبط المسافة بين السطور إلى حجم الكتابة	نقرة مزدوجة على أيقونة المسافة بين السطور في لوحة الحروف	نقرة مزدوجة على أيقونة المسافة بين السطور في لوحة الحروف
ضبط تجانب الحروف/المسافة بين الحروف إلى 0	Ctrl + Alt + Q	Command + Option + Q
إضافة أو حذف المسافة (المسافة بين الحروف) بين حرفين	Alt + سهم يمين أو سهم يسار (نص أفقي) أو سهم أعلى أو سهم أسفل (نص عمودي)	Option + سهم يمين أو سهم يسار (نص أفقي) أو سهم أعلى أو سهم أسفل (نص عمودي)
إضافة أو حذف المسافة (المسافة بين الحروف) بين الحروف بمقدار 5 أضعاف قيمة الزيادة	Ctrl + Alt + سهم يمين أو سهم يسار (نص أفقي) أو سهم أعلى أو سهم أسفل (نص عمودي)	Command + Option + سهم يمين أو سهم يسار (نص أفقي) أو سهم أعلى أو سهم أسفل (نص عمودي)

زيادة أو إنقاص الإزاحة عن خط القاعدة	Shift + Alt + سهم أعلى أو سهم أسفل (نص أفقي) أو سهم يمين أو سهم يسار (نص عمودي)	Shift + Option + سهم أعلى أو سهم أسفل (نص أفقي) أو سهم يمين أو سهم يسار (نص عمودي)
التبديل بين أداوت الكتابة والكتابة الرأسية، وكتابة المساحة وكتابة مساحة رأسية، والكتابة على المسار والكتابة على المسار الرأسي	إزاحة	إزاحة
التبديل بين أداوت كتابة المساحة والكتابة، والكتابة على المسار وكتابة المساحة، والكتابة على المسار الرأسي وكتابة مساحة رأسية	Alt-مع نقر أداة الكتابة	Option-مع نقر أداة الكتابة

✓ لتغيير قيمة الزيادة لاختصارات لوحة مفاتيح الكتابة، اختر تحرير > تفضيلات > كتابة (في حالة نظام التشغيل Windows) أو Illustrator > تفضيلات > كتابة (في حالة نظام التشغيل Mac OS). قم بإدخال القيم التي تريدها في مربعات النص الخاصة بالحجم/المسافة بين السطور وإزاحة خط القاعدة وتجانب الحروف ثم انقر موافق.

المفاتيح الخاصة باستخدام اللوحات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
ضبط الخيارات (ما عدا للوحات العمليات والفرش ونماذج الألوان والرموز)	Alt-مع نقر زر جديد	Option-مع نقر زر جديد
حذف بدون تأكيد (ما عدا للوحة الطبقات)	Alt-مع نقر زر حذف	Option-مع نقر زر حذف
تطبيق قيمة والحفاظ على مربع النص نشط	Shift + مفتاح الإدخال Enter	Shift + مفتاح الرجوع Return
تحديد نطاق من العمليات أو الفرش أو الطبقات أو الروابط أو الأنماط أو نماذج الألوان	Shift-مع النقر	Shift-مع النقر
تحديد عمليات أو فرش أو طبقات (نفس المستوى فقط) أو روابط أو أنماط أو نماذج ألوان غير متجاورة	Ctrl-مع النقر	Command-مع النقر
إظهار/إخفاء كل اللوحات	حرف جدولة	حرف جدولة
إظهار/إخفاء كل اللوحات ما عدا لوحة الأدوات ولوحة التحكم	Shift + حرف جدولة	Shift + حرف جدولة

المفاتيح الخاصة بلوحة العمليات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تمديد/تقليص شجرة العمليات بأكملها لمجموعة عمليات	Alt-مع نقر مثلث التمديد	Option-مع نقر مثلث التمديد
ضبط الخيارات لمجموعة عمليات	نقر أيقونة المجلد نقرة مزدوجة	نقر أيقونة المجلد نقرة مزدوجة
تشغيل أمر مفرد	Alt-مع نقر زر تشغيل	Option-مع نقر زر تشغيل
بدء تسجيل عمليات بدون تأكيد	Alt-مع نقر زر عملية جديدة	Option-مع نقر زر عملية جديدة

المفاتيح الخاصة بلوحة الفرش

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
فتح شاشة خيارات الفرشاة	نقر الفرشاة نقرة مزدوجة	نقر الفرشاة نقرة مزدوجة
مضاعفة فرشاة	سحب الفرشاة إلى زر فرشاة جديدة	سحب الفرشاة إلى زر فرشاة جديدة

المفاتيح الخاصة بلوحات الحروف والفقرات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل **Windows**	نظام التشغيل **Mac OS**
زيادة/إنقاص القيمة المحددة بمقدار زيادة صغيرة	سهم أعلى أو سهم أسفل	سهم أعلى أو سهم أسفل
زيادة/إنقاص القيمة المحددة بمقدار زيادة كبيرة	Shift + سهم أعلى أو سهم أسفل	Shift + سهم أعلى أو سهم أسفل
إبراز حقل اسم الخط في لوحة الحروف	Ctrl + Alt + Shift + F	Command + Option + Shift + F

المفاتيح الخاصة بلوحة اللون

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل **Windows**	نظام التشغيل **Mac OS**
تحديد المكمل للون الحالي تعبئة/حدود الشكل	**Ctrl**-مع نقر شريط الألوان	**Command**-مع نقر شريط الألوان

تغيير التعبئة/حدود الشكل غير النشطة	**Alt**-مع نقر شريط الألوان	**Option**-مع نقر شريط الألوان
تحديد المكمل للتعبئة/حدود الشكل غير النشطة	**Ctrl + Alt**-مع نقر شريط الألوان	**Command + Option**-مع نقر شريط الألوان
تحديد المنعكس للتعبئة/حدود الشكل الحالي	**Ctrl + Shift**-مع نقر شريط الألوان	**Command + Shift**-مع نقر شريط الألوان
تحديد المنعكس للتعبئة/حدود الشكل غير النشط	**Ctrl + Shift + Alt**-مع نقر شريط الألوان	**Command + Shift + Option**-مع نقر شريط الألوان
تغيير صيغة اللون	**Shift**-مع نقر شريط الألوان	**Shift**-مع نقر شريط الألوان
تحريك مؤشرات تحكم اللون واحد تلو الأخر	**Shift**-مع سحب مؤشر تحكم اللون	**Shift**-مع سحب مؤشر تحكم اللون
التبديل بين النسب المئوية والقيم **0-255** لصيغة **RGB**	نقرة مزدوجة على يمين الحقل الرقمي	نقرة مزدوجة على يمين الحقل الرقمي

المفاتيح الخاصة بلوحة التدرجات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
مضاعفة نهايات الألوان	Alt-مع السحب	Option-مع السحب
التبديل بين نهايات الألوان	Alt-مع سحب نهاية اللون إلى نهاية لون أخر	Option-مع سحب نهاية اللون إلى نهاية لون أخر
تطبيق نموذج اللون على نهاية لون نشط (أو محدد)	Alt-نقر نموذج اللون في لوحة نماذج الألوان	Option-نقر نموذج اللون في لوحة نماذج الألوان

مفاتيح الوظائف

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تشغيل التعليمات	F1	F1
قص	F2	F2
نسخة	F3	F3
لصق	F4	F4
إظهار/إخفاء لوحة الفرش	F5	F5
إظهار/إخفاء لوحة الألوان	F6	F6

إظهار/إخفاء لوحة الطبقات	F7	F7
إنشاء رمز جديد	F8	F8
إظهار/إخفاء لوحة المعلومات	Ctrl + F8	Command + F8
إظهار/إخفاء لوحة التدرجات	Ctrl + F9	Command + F9
إظهار/إخفاء لوحة حدود الشكل	Ctrl + F10	Command + F10
إظهار/إخفاء لوحة الخصائص	Ctrl + F11	Command + F11
استعادة	F12	F12
إظهار/إخفاء لوحة أنماط الرسومات	Shift + F5	Shift + F5
إظهار/إخفاء لوحة المظهر	Shift + F6	Shift + F6
إظهار/إخفاء لوحة المحاذاة	Shift + F7	Shift + F7
إظهار/إخفاء لوحة التحويل	Shift + F8	Shift + F8
إظهار/إخفاء لوحة مستكشف المسار	Shift + Ctrl + F9	Shift + Command + F9
إظهار/إخفاء لوحة الشفافية	Shift + Ctrl + F10	Shift + Command + F10
إظهار/إخفاء لوحة الرموز	Shift + Ctrl + F11	Shift + Command + F11

المفاتيح الخاصة بلوحة الشفافية

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تغيير قناع إلى صورة ذات درجات الرمادي للتحرير	Alt-مع نقر مصغر القناع	Option-مع نقر مصغر القناع
إيقاف إتاحة قناع التظليل	Shift-مع نقر مصغر القناع	Shift-مع نقر مصغر القناع
إعادة تمكين قناع التظليل	Shift-مع نقر مصغر القناع غير المتاح	Shift-مع نقر مصغر القناع غير المتاح
زيادة/إنقاص التظليل بمقدار 1٪ زيادات	نقر حقل التظليل + سهم أعلى أو سهم أسفل	نقر حقل التظليل + سهم أعلى أو سهم أسفل
زيادة/إنقاص التظليل بمقدار 10٪ زيادات	Shift-مع نقر حقل التظليل + سهم أعلى أو سهم أسفل	Shift-مع نقر حقل التظليل + سهم أعلى أو سهم أسفل

المفاتيح الخاصة بلوحة التحويل

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تطبيق قيمة مع الاحتفاظ بالمؤشر في حقل التحرير	Shift + مفتاح الإدخال Enter	Shift + مفتاح الرجوع Return
تطبيق قيمة مع نسخ كائن	Alt + مفتاح الإدخال Enter	Option + مفتاح الرجوع Return
تطبيق قيمة مع خيار المقياس مع الحفاظ على نسب أبعاد العرض والارتفاع	Ctrl + مفتاح الإدخال Enter	Command + مفتاح الرجوع Return

المفاتيح الخاصة بلوحة نماذج الألوان

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
إنشاء لون تركيز جديد	Ctrl-مع نقر زر نموذج ألوان جديد	Command-مع نقر زر نموذج ألوان جديد
إنشاء لون تشغيل عام جديد	Ctrl + Shift-مع نقر زر نموذج ألوان جديد	Command + Shift-مع نقر زر نموذج ألوان جديد

استبدال نموذج ألوان بآخر	Alt-مع سحب نموذج الألوان على الأخر	Option-مع سحب نموذج الألوان على الأخر
تحديد نموذج ألوان عن طريق اسمه (استخدام لوحة المفاتيح)	Ctrl + Alt-مع النقر في قائمة نموذج الألوان	Command + Option-مع النقر في قائمة نموذج الألوان

المفاتيح الخاصة بلوحة الطبقات

هذه ليست قائمة كاملة بكل اختصارات لوحة المفاتيح. يعرض هذا الجدول اختصارات لوحة المفاتيح التي لا يتم عرضها في أوامر القائمة أو تنويهات الأدوات فقط.

النتيجة	نظام التشغيل Windows	نظام التشغيل Mac OS
تحديد كل الكائنات على الطبقة	Alt-مع نقر اسم الطبقة	Option-مع نقر اسم الطبقة
إظهار/إخفاء كل الطبقات إلا الطبقة المحددة	Alt-مع نقر أيقونة العين	Option-مع نقر أيقونة العين
تحديد عرض المخطط الخارجي/المعاينة للطبقة المحددة	Ctrl-مع نقر أيقونة العين	Command-مع نقر أيقونة العين
تحديد المخطط الخارجي/المعاينة لكل الطبقات الأخرى	Ctrl + Alt-مع نقر أيقونة العين	Command + Option-مع نقر أيقونة العين
تأمين/فك تأمين كل الطبقات الأخرى	Alt-مع نقر أيقونة التأمين	Option-مع نقر أيقونة التأمين

تمديد كل الطبقات الفرعية لعرض شجرة الطبقات كاملة	Alt-مع نقر مثلث التمديد	Option-مع نقر مثلث التمديد
ضبط الخيارات كما أنك تقوم بإنشاء طبقة جديدة	Alt-مع نقر زر طبقة جديدة	Option-مع نقر زر طبقة جديدة
ضبط الخيارات كما أنك تقوم بإنشاء طبقة فرعية جديدة	Alt-مع نقر زر طبقة فرعية جديدة	Option-مع نقر زر طبقة فرعية جديدة
وضع طبقة فرعية جديدة في أسفل قائمة الطبقات	Ctrl + Alt-مع نقر زر طبقة فرعية جديدة	Command + Option-مع نقر زر طبقة فرعية جديدة
وضع طبقة في أعلى قائمة الطبقات	Ctrl-مع نقر زر طبقة جديدة	Command-مع نقر زر طبقة جديدة
وضع طبقة أسفل الطبقة المحددة	Ctrl + Alt-مع نقر زر طبقة جديدة	Command + Option-مع نقر زر طبقة جديدة
نسخ التحديد إلى طبقة جديدة أو طبقة فرعية أو مجموعة	Alt-مع سحب التحديد	Option-مع سحب التحديد

الفهرس